CRASH BANDICOOT 3 - WSZYSTKIE SEKRETY!

PlayStation Nintendo 64 Dreamcast GameBoy

NEO PLUS

ISSN 1505-8204 INDEX 345342 STYCZEŃ 1999 (1/99) CENA 4.90 ZŁ

06

recenzje

- Legend Of Zelda
- Xenogears
- Brave Fencer Musashi
- Wipeout 64
- Twisted Metal 3
- Bushido Blade 2
- Xtreme-G 2
- Formula 1 '98
- Small Soldiers
- TOCA 2
- Buck Bumble
- Tribal: BloodLines

Dreamcast!

- Japońska premiera
- Test konsoli
- Virtua Fighter 3tb



XTRA! TOMB RAIDER 3
- jest tylko jedna LARA CROFT!

UWAGA! Od 1 stycznia '99 zmiana numeru telefonu

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

SOFTBOX

Czynne codziennie: 10[00]-18[00]

- możliwość realizacji zamówień w 24 godziny
- szczegółowych informacji udzielają telefonicznie nasi sprzedawcy

ul. Dzielna 9A/5
01-023 Warszawa
tel./fax (0-22) 636-90-24
tel. kom. 0-601 915-199



PRZESYŁKA GRATIS

SONY PLAYSTATION

Tekken 3 199 zł	Crash Bandicoot Warped 209 zł	Tenchu Stealth Assassins 199 zł	Duke Nukem Time to Kill 199 zł	Tomb Raider III 219 zł	FIFA 99 199 zł
Apocalypse 199 zł	Rogue Trip 199 zł	Mickey's Wild Adventure 115 zł	Action Game featuring Hercules 115 zł	Formula 1 98 199 zł	Cool Boarders 3 199 zł
Spyro 199 zł	TOCA Touring Car Championship 115 zł	195 zł	Small Soldiers 199 zł	Oddworld Abe's Exoddus 209 zł	Resident Evil Director's Cut 139 zł
Constructor 209 zł	GTA 115 zł	International Superstar Soccer 98 209 zł	Command & Conquer Retaliation 209 zł	Resident Evil 115 zł	Mortal Kombat 199 zł
Bomberman World 189 zł	NHL 99 199 zł	Bio Freaks 199 zł	Tomb Raider 115 zł	Fifth Element 199 zł	Total NBA 98 109 zł
Doom 115 zł	V-Rally 115 zł	Crash Bandicoot 109 zł	Oddworld 115 zł	WWF War Zone 199 zł	Command & Conquer 115 zł
Tommi Mäkinen Rally 149 zł	Gex 3D 129 zł	Lemmings & Oh No! More Lemmings 149 zł	Panzer General II Allied General 129 zł	MDK 129 zł	Time Crisis 115 zł

Firma zastrzega sobie prawo zmiany cen bez uprzedzenia

SUPEROFERTA **ACTION REPLAY 99 zł** **EQUALIZER 129 zł**

SONY PLAYSTATION

Akcesoria do PSX	
Konsola PlayStation	549 zł
Konsola PSX + Dual Shock	599 zł
Kabel RF	69 zł
Kabel Euro Scart	45 zł
Karta pamięci SONY	85 zł
Karta pamięci MAX	49 zł
Karta pamięci 120 bloków	119 zł
Dual Shock	139 zł
Dual Shock Bushido	109 zł
Pad Sony	99 zł
Pad MAX	59 zł
Mysz	99 zł
Action Replay	99 zł
Equalizer	129 zł
Actua Soccer 2	190 zł
Ace Combat 2	195 zł
Alien Trilogy platinum	109 zł
Apocalipse	209 zł
Assault	189 zł
Batman and Robin	199 zł
Biofreaks	209 zł
Blasto	199 zł
Bomberman World	189 zł
Breath of Fire 3	219 zł
Buggy	199 zł
Bust a Move 2 platinum	109 zł
Bust a Move 3DX	149 zł
Castlevania	195 zł
Colony Wars	119 zł
Colony Wars 2	199 zł
Collin McRae Rally	199 zł
Command & Conquer	115 zł
C&C Retaliation	209 zł
Constructor	209 zł
Coolboarders 3	195 zł
Crash Bandicoot platinum	109 zł
Crash Bandicoot 2	195 zł
Crash Bandicoot 3 - Warped	199 zł
Croc platinum	115 zł
Destruction Derby 2 plat.	109 zł
Deathtrap Dungeon	199 zł
Death or Alive	195 zł
Diablo	195 zł
Die Hard Trilogy platinum	115 zł
Duke Nukem	115 zł
Duke Nukem Time to Kill	199 zł
Dynasty Warrior	115 zł
Fifa 98 World Cup	199 zł
Fifa 99	199 zł
Fifth Element	199 zł
Fighting Force	189 zł
Final Fantasy VII	219 zł
Forsaken	129 zł
Formula 1 Edition 97	119 zł
Formula 1 Edition 98	209 zł
Future Cop	159 zł
G-Darius	199 zł
Gex 3D	129 zł
Global Domination	209 zł
Gran Turismo	195 zł
GTA platinum	115 zł
Heart of Darkness	205 zł
Herc's Adventures	195 zł
Hercules platinum	115 zł
Hugo	199 zł
I.S.S. '98	209 zł
Jet Raider 2	199 zł
Klonoa	199 zł
Lemmings	149 zł
Lucky Luke	199 zł
Man in Black	190 zł
MDK + soundtrack	125 zł
MediEvil	209 zł
Mickey Mouse platinum	115 zł
Micro Machines V3 plat.	109 zł
Mortal Combat Mythologies	199 zł
Mortal Combat 4	209 zł
M.K.T. platinum	115 zł
Moto Racer	190 zł
Moto Racer 2	199 zł
N2O	199 zł
Nascar Racing '99	209 zł
NBA '99	199 zł
NBA Live '98	199 zł
NBA Pro '98	189 zł
Need for Speed 3	169 zł
NHL '99	199 zł
Nightmare Creatures	190 zł
Ninja	199 zł
Oddworld: Abe's Oddysee	115 zł
Oddworld 2: Abe's Exoddus	209 zł
O.D.T.	199 zł
One	119 zł
Pandemonium platinum	109 zł
Pandemonium 2	119 zł
Panzer General 2	129 zł
Pitfall 3D	129 zł
Point Blank	179 zł
Porsche Challenge platinum	109 zł
Poy-Poy	169 zł
Premier Manager '98	209 zł
Rayman platinum	109 zł
Riven	249 zł
Road Rush 3D	195 zł
Road Rush platinum	109 zł
Skull Monkeys	190 zł
Spawn	195 zł
Spice World	115 zł
Spyro the Dragon	209 zł
Street Fighter Collection	199 zł
Suikoden	149 zł
Tenchu	199 zł
Tekken 2 platinum	115 zł
Tekken 3	199 zł
Test Drive 5	199 zł
Time Crisis platinum	115 zł
Toca Touring Car platinum	115 zł
Toca Touring Car 2	209 zł
Tomb Raider 2 platinum	115 zł
Tomb Raider 3	219 zł
Tombi	199 zł
Tommy Makinen Rally	149 zł
Total Drivin	99 zł
Total NBA '98	115 zł
Transport Tycoon	195 zł
True Pinball platinum	109 zł
Theme Hospital	190 zł
Vigilante 8	199 zł
Victory Boxing 2	209 zł
V-Rally (Dual Shock) plat.	115 zł
Warcraft 2	129 zł
Wargames	199 zł
Warhammer Dark Omen	199 zł
Wild 9	209 zł
Wipeout 2097	115 zł
WWF Warzone	199 zł
inne	informacja telefoniczna

NINTENDO 64

PRZESYŁKA GRATIS





















Konsola N64	599 zł
Memory Card 64	79 zł
Pad oryginalny N64	119 zł
Rumble Pak oryginalny N64	89 zł
Rozszerzenie do grafiki	119 zł
Aero Fighters Assault	249 zł
Airboarder 64	289 zł
Banjo - Kazooie	229 zł
Biofreaks	289 zł
Body Harvest	269 zł
BomberMan Hero	229 zł
Bust a Move 2	199 zł
Chopper Attack	289 zł
Cly Fighter	279 zł
Cruisin World	249 zł
Diddy Kong Racing	229 zł
Doom 64	279 zł
Dual Heroes	259 zł
Duke Nukem 64	299 zł
Extreme G	199 zł
Extreme G 2	269 zł
F1 World Grand Prix	229 zł
Fifa 98 Road to World Cup	285 zł
Fifa 98 World Cup	299 zł
Fighters Destiny	289 zł
Forsaken	289 zł
F-Zero X	219 zł
Gex 3D	289 zł
Glover	199 zł
Golden Eye 007	265 zł
GT 64	249 zł
Holy Magic Century	299 zł
Iggy's Recking Ball	249 zł
Int. Superstar Soccer 64	275 zł
Lamborghini	289 zł
Live '99	249 zł
Lylat Wars + Rumble Pak	275 zł
Mace The Dark Age	249 zł
Mario Kart	199 zł
Mischief Makers	229 zł
Mission Impossible	249 zł
Mortal Kombat Trilogy	289 zł
Mortal Kombat 4	269 zł
Mystical Ninja	289 zł
Nagano	289 zł
Nascar Racing '99	249 zł
NBA Pro 98	279 zł
NBA Hang Time	269 zł
NBA Courtside	229 zł
NHL '99	269 zł
Off Road Challange	289 zł
Pilot Wings	229 zł
Quake	269 zł
Rampage World Tour	279 zł
San Francisco RUSH	249 zł
SnowBoard 1080°	249 zł
SnowBoard Kids	239 zł
Space Station Silicon Valley	249 zł
Star Wars: Shadow of the Empire	265 zł
Sub Zero MK Mythologies	249 zł
Super Star Soccer '98	249 zł
Super Mario 64	199 zł
Tetris	249 zł
Top Gear Rally	249 zł
Turok	249 zł
Turok 2	269 zł
Virtual Chess 64	279 zł
V-Rally	249 zł
War Gods	279 zł
Wave Racer	149 zł
Wetrix	229 zł
Waialae Country Golf	279 zł
WCW Revenge	289 zł
WCW vs the World	289 zł
WWF Warzone	259 zł
Yoshi Story	219 zł
Zelda 64	249 zł
inne	informacja telefoniczna

Firma zastrzega sobie prawo zmiany cen bez uprzedzenia

UWAGA Do końca stycznia co trzeci klient otrzyma od nas nagrodę - niespodziankę



menu
Transmission no. 6

news

NEWS 06

DREAMCAST
JAPOŃSKA PREMIERA 18

DREAMCAST
OGLĘDZINY KONSOLI 20

DREAMCAST: GRY
VIRTUA FIGHTER 3tb 23
PENPEN TRI-ICE-LON 24
GODZILLA GENERATIONS 25
JULY 25

recenzje

A BUG'S LIFE 36
ASTEROIDS 38
BRAVE FENCER MUSASHI 60
BUCK BUMBLE 50
BUSHIDO BLADE 2 32
CONSTRUCTOR 67
FORMULA 1 '98 55
LEMMINGS 48
LEGEND OF ZELDA 64
THE OCARINA OF TIME 64
MICHAEL OWEN
WORLD LEAGUE SOCCER '99 34
RALLY CROSS 2 57
RUNNING WILD 51
SMALL SOLDIERS 49
T'AI FU
WRATH OF THE TIGER 47
TEST DRIVE OFF-ROAD 2 56
TOCA 2: TOURING CARS 52
TOMB RAIDER 3
ADVENTURES OF LARA CROFT 30
TRIBAL: BLOODLINES 35
TWISTED EDGE 48
VICTORY BOXING 2 33
WIPEOUT 64 59
XENOGEARS 62
XTREME-G 2 58

redakcja

ARCHIWALIA 78
FAQ 80
GAMEBOY ZONE 68
GAWĘDY PO FAI 76
HARD STUPH: ACTION REPLAY PRO. 75
HELP: TIPS & TRICKS 72
HELP: CRASH BANDICOOT 3 69
N(E)O COMMENTS 74
PRENUMERATA 77
SQUAREWARE 78

NEO PLUS

nr 06 styczeń 98
(01/99)
issn 1505-8204

Redaktor naczelny
Marcin Górecki

Z-ca red. nacz.
Krzysztof Papliński

Zespół redakcyjny
Łukasz Bura
Jakub Głuszkiewicz
Dominik Kruk
Miłosz
[origin]
Bogdan Wiciński

Artwork
Grzegorz Wojciechowski
- CAT

Oprawa Graficzna
Independent Design Group

Korekta
Krzysztof Papliński

Naświetlenia i proofing
ArtGraph

Zaplecze techniczne
Feliks Cybulski

Druk
ELANDERS
00-031 Warszawa
ul. Szpitalna 6 p. 8
tel 022 625-18-00

Adres do korespondencji
-NEO PLUS-
Skrytka Pocztowa 83
00-963 Warszawa 81

e-mail
gulash@gromit.pmc.com.pl
banan@gromit.pmc.com.pl

Zamówienia reklamowe
fax: (0-22) 838 38 39
tel: (0-601) 23 61 09

Wydawca
Independent Press

Greetings and Fucks:
Wicik pozdrawia Leszka.
Szacunek dla dziewczyn za wyrozumiałość.
Mad shoutouts to our man in HongKong Dawid Wang for Dece.
Żegnamy starą drukarnię, witamy nową.
Do wszystkich przykozaczonych kozaków - kontroluj się.

BEGIN_

Udało się! Zdobyliśmy Dreamcasta, choć informacje o wyprzedaniu w ciągu kilku godzin całego pierwszego rzutu przyprawiały nas o drżenie rąk. Na szczęście jednak udało nam się wyrwać jeden egzemplarz Dece ze spoconych azjatyckich palców.

Przeżywamy obecnie najgorętszy okres w branży, prawdziwy szturm producentów gier na nasze konsolki. Chwilowo więc zniknął dział zapowiedzi, aby wystarczyło miejsca na recenzje nowych produktów. A tych jest niemało: jest LEGEND OF ZELDA 64 - prawdziwe dzieło sztuki, są trzy nowe produkcje Square - BUSHIDO BLADE 2, BRAVE FENCER MUSASHI oraz XENOGEARS, jest wreszcie kolejny znakomity wyścig CodeMasters - TOCA 2, a dla wszystkich fanów Lary TOMB RAIDER 3 i artykuł o niej samej. Mamy też kolorowego GameBoya, który zjawił się w redakcji dosłownie w ostatniej chwili.

Uff, to był dla nas naprawdę ciężki miesiąc. Zostawiam was z wynikami naszej pracy w postaci tego numeru i naturalnie życzeniami SZCZĘŚLIWEGO NOWEGO ROKU od redakcji NEO PLUS!

Gulash

Dreamcast!

Jeden ze 150 tysięcy egzemplarzy DREAMCASTA przebył długą drogę z Japonii, aby zakończyć ją na stole operacyjnym NEO PLUS!



Wielki test
str - 18 do 25

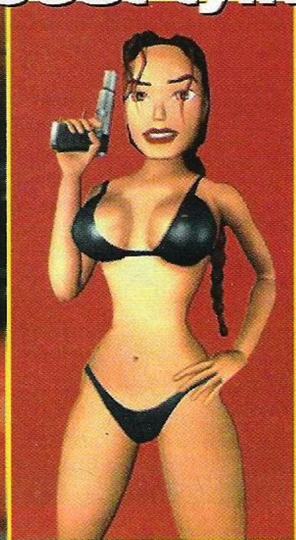


The future depends upon thee,
Neo Plus...
Thou art courageous...

MIYAMOTO - PROROK???

LEGEND OF ZELDA: THE OCARINA OF TIME to ukoronowanie długiej drogi Shigeru Miyamoto na sam szczyt w paneonie wielkich designerów. Banan daje 10/10.
Recenzja - str 64

Jest tylko jedna LARA CROFT



Ale za to w czterech wcieleniach - jednym komputerowo-konsolowym i aż trzech składających się z pięknych, zaokrąglonych ciał utalentowanych modelek. Duże zdjęcia i mnóstwo informacji - także recenzja długo oczekiwanej trzeciej części serii stworzone przez Merlina.

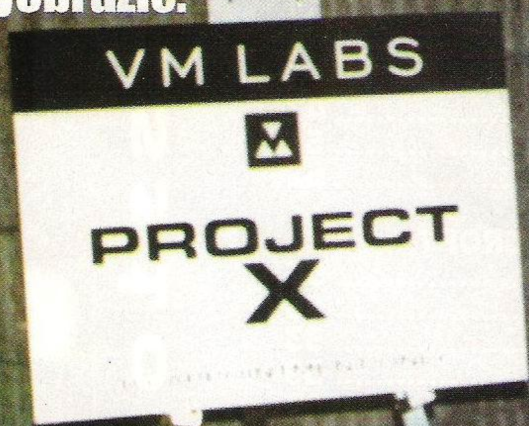
str 27

NEWS

PROJECT-X WRACA DO GRY

NUON silniejszy niż PlayStation 2?

Set-Top Box to w zamierzeniach zintegrowany player do muzyki, filmów, gier i wszystkiego, co tylko można sobie wyobrazić.



ES 1998 - VM LABS
ZA ZAMKNIĘTYM DRZWIAMI.

W branży aż huczy od kolejnych plotek i domysłów, których sprawcą po raz kolejny jest składająca się z byłych pracowników Atari i Sony firma **VM LABS**. Być może pamiętacie jeszcze drukowane przez nas informacje o nowej konsoli, która miała nosić nazwę **PROJECT-X**. Cóż, sytuacja diametralnie się zmieniła - po pierwsze nie będzie to już konsola, a Set-Top Box, a po drugie nie **PROJECT-X**, tylko **NUON**.

Pod koniec 1998 roku firma **VM LABS** postanowiła diametralnie zmienić swoje podejście do mocno obstawionego konsolowego rynku. Zamiast pakować się w promocję nowej konsoli, **VM LABS** opracowało... technologię, którą pragnie podzielić się (naturalnie za pieniądze) z producentami sprzętu Audio/Video. **NUON** to chip, czy też seria chipów, które wmontowane do "zwykłego" playera DVD przekształcą go w potężną multimedialną maszynę. **Set-Top Box** to w zamierzeniach zintegrowany player do muzyki, filmów, gier i wszystkiego, co tylko można sobie wyobrazić. Przykładem pierwowzoru takiego pudełka może być dobrze nam znane PlayStation, które odtwarza gry i muzykę, a ze specjalną przystawką także i filmy. Jednak **NUON** to coś znacznie potężniejszego i to nie tylko w zamierzeniach - choćby dlatego, że jest to technologia dopasowana specjalnie do playerów DVD. Jest to jakby nie było spełnienie amerykańskiego snu i coś, o co walczą wszystkie firmy produkujące konsole. Dlaczego? To bardzo proste: takie urządzenie służy po pierwsze do wszystkiego (a więc grania, słuchania muzyki, oglądania filmów), a także wszystkim (bo mama posłucha muzyki, tata obejrzy film, a synek zagra, czy też przejrzy multimedialny słownik bądź encyklopedię).
Zwracamy przy tym uwagę na doskonałe posunięcie **VM LABS** - zostawiają oni bowiem promocję i marketing firmom produkującym playery DVD (a więc potężnym koncernom jak Technics, Panasonic, Toshiba itd., które tylko marzą, aby - podobnie jak Sony - mieć swoją konsolę), a sami zapewniają jedynie technologię i support ze strony wydawców oprogramowania. To ważne - wydawców - a więc tych, którzy trzęsą rynkiem, a nie developerów. Mówi się, że 90% amerykańskich publisherów jest żywo zainteresowanych potencjalnym rynkiem oprogramowania do... playerów DVD z chipem **NUON** na pokładzie. Przy obecnym szale DVD, jaki ogarnął USA (a jest to boom niewyobrażalny - player do DVD ma tam każdy, a nowe filmy ukazują się już na małych, srebrnych płytach) jest to przedsięwzięcie teoretycznie skazane na sukces.

A teraz najciekawsze informacje, które podajemy za jednym z najbardziej wiarygodnych (przynajmniej dla nas) serwisów internetowych. Sony jest bardzo zaniepokojone tym, co może nieść ze sobą **NUON** z dwóch konkretnych powodów, mających ścisły związek z PlayStation 2. Po pierwsze Sony doskonale wie, jak wielki potencjał znajduje się w wypuszczeniu **Set-Top Box'u**, czyli multimedialnego urządzenia dla całej rodziny - **PlayStation 2** miałoby iść właśnie w tym kierunku, na co już dziś wskazują niektóre posunięcia marketingowo-promocyjne koncernu. (dlatego też sądzimy, że **PSX 2** w istocie **-będzie-** wyposażony w czytnik DVD). Natomiast drugim, równie istotnym czynnikiem są możliwości procesora **NUON** i to one spędzają sen z powiek skośnookim inżynierom w Sony. Jak wiecie, Sony zainwestowało mnóstwo pieniędzy w prace nad trójwymiarową architekturą systemu wykorzystującą technologię NURBS (więcej o NURBS'ach pisał miesiąc temu Adrian Chmielarz w Gawędach Po Fai). Tymczasem jest już nowsza - i o wiele potężniejsza technologia RSMURFS (Realtime Superset Multi-Uniform Rational F-Splines), która najprawdopodobniej siedzi we wnętrzu procesora **NUON**! Jeśli te plotki okażą się prawdziwe, Sony może przesunąć na czas nieokreślony termin premiery PlayStation 2, aby opracować nowe, silniejsze technologie...

Choć **NUON** może być bardzo interesującym kawałkiem technologii pamiętajcie, że ostatni akapit składa się z niepotwierdzonych informacji. Będziemy informować na bieżąco o wszystkich posunięciach firmy VM LABS.

ROZPAD ION STORM

Można już przestać wstrzymywać oddech czekając na konwersję gry DAIKATANA na PlayStation - na pewno nie nastąpi to w najbliższej przyszłości (czytaj: przez najbliższe 10 miesięcy) z prozaicznego powodu - ośmiu członków zespołu developerskiego postanowiło nagle odejść z firmy Ion Storm i zająć się własnym interesem. Choć dwaj bossowie firmy, współodpowiedzialny za sukces DOOM i QUAKE John Romero oraz Warren Spectator zdają się bagatelizować ten fakt, w Eidos Interactive - wydawcy gry - zapanowała panika. DAIKATANA spóźnia się już blisko o rok i ciągle nie widać rychłego zakończenia produkcji. Oczywistym jest także, że gra będzie żyłą złota w wersji PC. Raczej więc nie ma co robić sobie złudzeń...





Epizod Pierwszy!

Jest już trailer Epizodu Pierwszego nowej trylogii Star Wars! Blisko 2-minutowa zapowiedź bije rekordy popularności w USA, podobno ludzie specjalnie kupują bilety do kina (7$) tylko po to, aby obejrzeć zapowiedź. Trailer został pokazany także u nas - przez telewizję TVN i spodziewamy się ujrzeć go w kinach jeszcze przed nowym rokiem. Można go też zdjąć z Internetu - ze strony [www.starwars.com].



STREET SK8ER
czyli STREET BOARDERS w Europie!





Zapowiadana przez nas miesiąc temu pierwsza skate'owa gra na PlayStation zostanie wydana w USA i Europie - prawa do dystrybucji tytułu kupiła doskonale nam znana firma Electronic Arts. W stosunku do wersji japońskiej gra zostanie zdecydowanie rozszerzona, między innymi pojawią się:

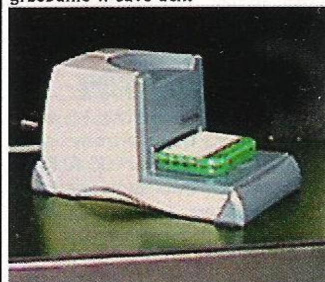
- *tryb multiplayer dla 2 graczy*
- *dodatkowe tory, w tym Los Angeles, Nowy Jork i Tokio*
- *możliwość jazdy w dzień i w nocy*
- *więcej trików, w sumie ponad 200 dla wszystkich zawodników*
- *znane skate'owe kapele z Capitol Records, w tym Epitaph*

Gra w wersji japońskiej jest dobra, lecz zdecydowanie zbyt krótka i momentami ma niewiele do zaoferowania. Dlatego te zmiany powitamy z otwartymi ramionami. STREET SK8ER ma pojawić się w sklepach w marcu '99.



DEX DRIVE

Niedługo w europejskiej ofercie firmy Interact znajdą się dwa - do PSX'a i N64 - urządzenia o nazwie DEX DRIVE. Krótko mówiąc jest to deck, dzięki któremu możliwe jest przesyłanie danych z konsolowych kart pamięci do PeCeta i odwrotnie - z PeCeta na karty pamięci. Głównym zastosowaniem DEX DRIVE wydaje się być możliwość wymiany save'ów przez Internet - zresztą powstają już specjalne strony, na których można takie znaleźć. Być może urządzenie znajdzie też zainteresowanie wśród producentów gier - na przykład E.A. Sports zapowiedziało, że przygotuje specjalny plik aktualizujący save'y do NBA LIVE 99. Obecna wersja oprogramowania nie pozwala na grzebanie w save'ach.


DexDrive dla PlayStation


DexDrive dla Nintendo 64


Obsługa w środowisku Windows

■ Developer: Namco ■ Platforma: PlayStation

ACE COMBAT 3: ELECTROSPHERE

Na temat ACE COMBAT 3 wiadomo niezbyt wiele, oprócz oczywiście tego, że będzie. Pełny tytuł gry brzmi: ACE COMBAT 3: ELECTROSPHERE i nie bez powodu nosi futurystyczne zabarwienie - bowiem tym razem Namco postanowiło umiejscowić akcję gry w niedalekiej przyszłości. Firma wypuściła kilka screenów oraz serię szkiców, które z ochotą publikujemy. Już teraz widać, jak bardzo w pozytywnym znaczeniu tego słowa zmieniła się grafika i jeśli tylko animacja będzie w stanie sprostać zadaniu płynnego wyświetlania tak wielkiej liczby detali, będziemy mieć kolejny hit ze stajni Namco.



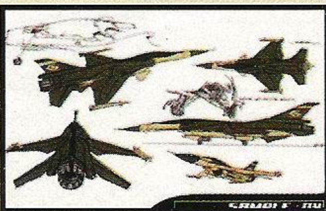












PLOTKI

HARE SQUARE
Trzy plotki z obozu Kwadratowych

a) **SQUARESOFT** w najściślejszej tajemnicy pracuje nad swoimi pierwszymi grami przeznaczonymi dla następcy PlayStation. Tymi tytułami mają być **CHRONO TRIGGER 2** oraz **FINAL FANTASY 9**.

b) informacja rozpuszczona przez fanów Segi twierdzi, że kwadratowa firma rozpoczęła developing na Dreamcasta, zaś pierwszym tego efektem będzie rozszerzona wersja **SAGA FRONTIER 2**.

c) informacje, którym najchętniej dajemy wiarę twierdzą, że firma pracuje obecnie co najmniej nad **ośmioma** nowymi grami na PlayStation. O trzech wiemy oficjalnie - to **FF8, EHRGEIZ** i **SAGA FRONTIER 2**. Kolejnymi sequelami mają być: **BRAVE FENCER MUSASHI 2, XENOGEARS 2, CHRONO TRIGGER 2** oraz... **EINHANDER 2!** Square pracuje także nad wyścigami samochodowymi.

VIGILANTE 12
Activision pracuje pełną parą nad sequelem najlepszego "samochodowego mordobicia" wydanego w 1998 roku. Tytuł wskazuje, że do ósemki bohaterów **V8** dołączy czwórka nowych wykrętów. Gra ma pojawić się "kiedyś w 1999 roku".

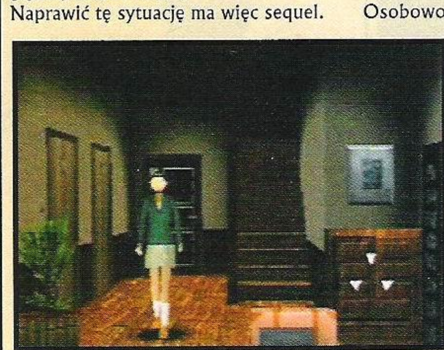
LUCASARTS i PSX2?
Podobno obok Squaresoft to LucasArts jest jedną z pierwszych firm, która otrzymała od Sony wczesny zestaw Developer's Kit, dzięki któremu możliwe będzie pisanie gier na PlayStation 2. Będziemy strzelać - **STAR WARS**.

TECHROMANCER
Capcom po **RIVAL SHOOLS** jeszcze raz wykorzysta trójwymiarowy engine **STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA** do konwersji z automatów swojego nowego fightera, z gigantycznymi mechami w rolach głównych.

■ Developer: Ascii ■ Platforma: PlayStation

CLOCK TOWER 2 - ENEMY WITHIN

CLOCK TOWER był jednym z tych tytułów, które podobają się większości krytyków, recenzentów oraz tzw. zorientowanych w branży, ale komercyjnego sukcesu nie odnoszą. I chociaż real-time'owa przygodówka point'n'click zaserwowana w klimacie horroru naprawdę nie była taka zła, to jednak nie przełamała żadnych granic. Nawet pomimo, że główną postacią historyjki był karzeł z parą gigantycznych nożyc. Naprawić tę sytuację ma więc sequel.



Tym razem bohaterka cierpi na schizofrenię. Co tam jednak. Twórcy gry umyślili, że ów detal będzie naszej bohaterce służył raczej instrumentalnie - kluczem do przeżycia ma być ponoć sprawne posługiwanie się rozszczepioną jaźnią (ot, przeskoki z jednej osobowości na drugą). Osobowości te są przy tym diametralnie różne - jedne z nich są męskie, inne damskie. Wcielając się w mężczyznę gracz dostaje możliwość tłuczenia przeciwników, zaś jako kobieta ma większe pole widzenia. Dzięki temu zupełnie inaczej trzeba podejść do sprawy od strony płci pięknej, a inaczej - jeżeli zechce się spróbować swoich sił jako kobieta.



Aby ożywić nieco monotonię, która momentami towarzyszyła wydarzeniom z pierwszej części (biedny karzeł z nożycami cały czas sam - bez pomocy z zaświatów - musiał uganiać się za bohaterką) do panteonu postaci zaproszono zombiaki oraz machające nożem dziecko. No i na koniec jeszcze detal. Gra ma 13 różnych zakończeń w myśl zasady - czym szybsze tym gorsze dla głównego bohatera.... Nie-grywalna wersja japońska już jest.

■ Developer: Nintendo ■ Platforma: Nintendo 64

SMASH BROTHERS

Taki tytuł nosić będzie pierwsze mordobicie wyprodukowane przez Nintendo. Jednak osoby spodziewające się hektolitrów krwi, wyrywania członków i potępieńczych jęków zarzynanych wojowników zawiodą się srodze - **SMASH BROTHERS** jest w zamierzeniach kolejną słodką, kolorową grą "wielkiego N", która wyraźnie kierowana będzie do najmłodszych graczy. W grze spotka się większość najsłynniejszych Nintendo'wych bohaterów - Mario, Yoshi, Link z Zeldy, Donkey Kong, a nawet pocziwy Pikachu, czyli wywołujący epilepsję u japońskich dzieci Pocket Monster.



Prawdopodobnie najciekawszą opcją będzie możliwość tłuczenia się jednocześnie w 4 osoby na jednym ekranie (naturalnie na tle pastelowych chmur z piernika). Cóż, szczerze mówiąc nie widzimy zbytnio miejsca dla tego tytułu w Europie, choć jeszcze się o tym przekonamy...







PSX i N64 za darmo?



Może nie tak do końca, ale już niedługo chyba konsole będą rozdawać za darmo. Szykuje się kolejna obniżka cen **PlayStation**, już przed świętami niektóre sklepy w USA sprzedawały szarą maszynkę za jedyne **99 dolarów**. Z kolei zestaw **Nintendo 64 + SUPER MARIO 64** staniał w Niemczech do **249 marek**, czyli ok. **130 dolarów**. Wydaje się, że te Gwiazdkowe promocje przeciągną się na resztę roku...

NEWSFLASH!

■ **EARTHWORM JIM 3D**, który do niedawna figurował jeszcze na liście wydawniczej firmy Interplay, postanowił zmienić przyszłego publishera. Jest raczej jasne, że w tej decyzji pomógł mu kolejny obsuw - gra początkowo miała ukazać się w wakacje 1998 roku - zniecierpliwione Interplay postanowiło odsprzedać swoje prawa firmie Take 2 Interactive. Przypomnijmy jeszcze, że w międzyczasie zmienił się też zespół pracujący nad grą - z rąk Shiny, Jima przejęła grupa VIS.

■ Ciekawostka z rynku PC. Jeden z lepszych konsolowych shooterów w tym roku - wydana przez Electronic Arts PeCetowa wersja **FUTURE COP** będzie (a raczej już jest) sprzedawana w USA za... 20 dolarów. Jest to mniej więcej 50% ceny pełnej, nowiutkiej gry - czyżby firma przestawia się na nową, atrakcyjniejszą dla klientów politykę cenową? Pamiętamy przecież, że **FUTURE COP** w Polskich sklepach kosztuje ok. 150 zł - blisko 50 zł taniej, niż inne nowości.

■ **ROLL AWAY** to amerykański tytuł bardzo przyjemnego puzzlera **KULA WORLD**. Stworzona przez Szwedów gra zostanie w USA wydana przez Psygnosis - po kilku słabych produktach firma bardzo stara się poprawić swój wizerunek.

■ 989 Studios - megazespół utworzony przez Sony specjalnie po to, aby dostarczać w rekordowym tempie jak najwięcej nowych gier na PSX'a (a który zdążył już się wsławić skopanym **TWISTED METAL 3**, średnim **COOLBOARDERS 3** i dobrym **RALLY CROSS 2**) pracuje nad swoim pierwszym trójwymiarowym fighterem. Gra będzie nosić tytuł **OKUDEN**, a jest to azjatyckie słowo związane z technikami Judo i Jujutsu.

■ Koncern Sega - nie ukończywszy jeszcze internetowego oprogramowania dla Dreamcasta - pracuje nad konsolowym odpowiednikiem karty sieciowej. Dzięki temu urządzeniu, umożliwiającemu błyskawiczne przesyłanie danych - możliwe będzie łączenie konsol w sieci lokalne. Niewykluczone też, że urządzenie będzie kompatybilne z PeCetowymi protokołami kart sieciowych. **QUAKE 3** na połączonych razem PeCetach i konsolach? A czemu nie!

■ Niespodziewana informacja z Activision, która chyba zadowoli PSX'owych fanów strategii - firma zapowiedziała, że niedługo wyda na PlayStation konwersję jednej z najbardziej uznanych gier strategicznych z PC, czyli **CIVILIZATION 2**. Mamy nadzieję na lepszą konwersję, niż to miało miejsce w przypadku **CONSTRUCTOR**.

■ W niedawnym wywiadzie udzielonym japońskiemu miesięcznikowi 64Dream, master-guru-designer pracujący dla Nintendo - Shigeru Miyamoto - oficjalnie przyznał, że druga część **1080 SNOWBOARDING** została oficjalnie zawieszona, a zespół pracujący nad grą przesunięty do prac mających na celu opanowanie nowych technologii. Czyżby Nintendo szykowało już nową konsolę?

■ Słynąca z przeciętnej jakości swoich produktów firma Titus, pracująca obecnie nad adaptacją **SUPERMANA** na N64 przesunęła termin wydania na połowę 1999 roku. I dobrze - czegoś równie wstrętnego trudno by szukać...

NAJLEPSZE GRY W 1998 ROKU

ROZPRACOWANE PRZEZ REDAKTORÓW NEO PLUS!



250 stron!

GRUBA KNIGA - BIBLIA GRACZY KONSOLOWYCH

NIE PRZEGAP!

ZAMÓW!!!

NA CO CZEKASZ?

KUPON - str. 77

KOMPLETNE OPISY, ROZWIAZANIA I PORADNIKI DO:

TOMB RAIDER 3 • TEKKEN 3 • BANJO-KAZOOIE • TENCHU
SPYRO THE DRAGON • HEART OF DARKNESS • XENOGEARS
LEGEND OF ZELDA 64 • METAL GEAR SOLID • PARASITE EVE
MISSION: IMPOSSIBLE • GRAN TURISMO •
1080 SNOWBOARDING • BRAVE FENCER MUSASHI

A TAKZE:

NAJWIĘSZA LISTA KODÓW DO ACTION REPLAY - PONAD 1000 CHEATÓW!
METAL GEAR SOLID ▪ PEŁEN SCENARIUSZ PO POLSKU!
WYDANIE SPECJALNE FAQ ▪ RYSUNKI CZYTELNIKÓW
WSZYSTKO O REDAKTORACH NEO PLUS
... i inne niespodzianki!

ABY OTRZYMAĆ KSIĄŻKĘ: WYTNIJ KUPON ZE STRONY 77, WYPEŁNIJ I OPŁAĆ NA POCZCIE. CENA: 19,90 zł (zawiera koszty przesyłki)

▪ Developer: Psygnosis ▪ Platforma: PSX

ROLLCAGE





Psygnosis decyduje się na próbę ponownego sprawdzenia się na polu futuracerów. Do dyspozycji gracza oddanych zostaje sześć różnych maszyn, różniących się kształtami oraz podstawowymi parametrami. W ROLLCAGE dorzucony został motyw zbierania porozrzucanych po trasach power-upów i broni, które w dalszej perspektywie posłużą zmasakrowaniu innych maszyn. Co zabawne, bronie mogą posłużyć nie tylko do podziurawienia zderzaka wyprzedzającego gracza pojazdu, ale także np. rozwaleniu filara budowli, która to usłużnie zgniecie przejeżdżającego pod nią pechowca. Ponadto do demolowania okolicy można wykorzystać własną maszynę z impetem wbijając ją w kolejne budowle. Gra wygląda bardzo efektownie i w zasadzie dlatego o niej piszemy. Bo nieciekawych futuracerów coś się ostatnio porobiło zbyt wiele.

METAL GEAR SOLID

Nowa, lepsza wersja europejska?

Konami obiecywało wiele po tym tytule, lecz część z zapowiadanych opcji nie znalazła się w ukończonej wersji NTSC. Do terminu premiery wersji PAL nie pozostało już więcej niż 3 miesiące, a jest to mnóstwo czasu, aby dokładnie dopracować tę pozycję (podobnie choćby postąpiła firma Activision wydając usprawnione w stosunku do japońskiej wersji TENCHU. Na filmie znajdującym się na najnowszym Demo-CD Sony można obejrzeć kilka ujęć, których nie było w wersji NTSC? Czyżby Pal-Power?



Film, w którym można to obejrzeć znajduje się na nowym De-mo-CD dodawanym do konsoli



Snake przenoszący ogłuszonego strażnika. Ciekawe, czy Konami zdobędzie się na to, aby dopracować tę niesamowitą grę?

▪ Developer: Konami ▪ Platforma: PlayStation

BEATMANIA - DJ simulation game

Żadna konsola nie może się w tej chwili poszczycić tak oryginalnym, a jednocześnie tak zupełnie bezużytecznym w innych grach kontrolerem jak BEATMANIA (Konwersja z bardzo popularnego w Japonii arcade'a z nowopowstałego gatunku - DJ Sim). Jak wskazuje nazwa gatunku gra pozwala na choć chwilowe wczucie się w rolę gościa scratchującego i miksującego różne rzeczy ku uciesze rozwrzeszczanej gawiedzi. I dzięki temu bardzo szybko pozwala na zdecydowanie czy się ją polubi czy wręcz przeciwnie. Z jednej strony daje możliwość naprawdę niezłej, ale bardzo trudnej zabawy, a z drugiej - znudzi każdego, kto nie lubi poeksperymentować z nowymi rzeczami. BEATMANIA jest przeraźliwie ubogą graficznie grą. Podczas gry widoczne są tylko dwa pasy z przelatującymi nutami oraz okienko wyświetlające dosyć kiepskie animacje i różne efekty (chociaż i tak nie ma się czasu na nie patrzeć). Na ekranie przedstawiony jest też graficznie adapter gracza. Celem jest jak najbardziej dokładne trafienie z wykonaniem odpowiedniej czynności w momencie kiedy kolorowe nuty ocierają się o ten właśnie adapter. Z tego opisu może wydawać się, że gra jest podobna do PARAPPA, ale to tylko pozory. W BM nie odtwarza się bowiem jedynie zasłyszanych kawałków, a miksuje je na bieżąco. Gra jest przez to o wiele bardziej trudna. Kontroler do BEATMANII wygląda jak adapter z pięcioma przyciskami - dwoma czarnymi i trzema białymi. I chociaż można w BM grać na zwykłym padzie, to jednak zabija to niemal od razu całą przyjemność... Utwory, które trafiły na trzy płyty BM (najpierw ukazała się sama gra, a później dwie płyty z nowymi kawałkami) to 19 kawałków z arcade'a (style to m.in. techno, ambient, reggae, hip-hop, ska, soul) oraz osiem nowych (m.in. temat przewodni z METAL GEAR SOLID!).









▪ **TOTAL NBA 99**, kolejna gra znajdująca się w produkcji Sonowskiego 989 Studios spóźni się i będzie dostępna na rynku dopiero pod koniec stycznia, lub - co jest bardziej realnym terminem - w połowie lutego 1999. Ciekawe, czy i tym razem Sony Poland zdecyduje się na błogosławiony przez wszystkich graczy ruch i będzie sprzedawać grę za połowę normalnej ceny?

▪ Interplay postanowiło zmienić nazwę swej sportowej dywizji z **VR SPORTS** na **INTERPLAY SPORTS**.

▪ Jeden z najlepszych shoooterów fpp w 1998 roku na PC być może zostanie skonwertowany na Nintendo 64. Mowa oczywiście o **HALF-LIFE**, które zadziwia nie tylko doskonałą grafiką, a także niespotykaną inteligencją przeciwników (oraz tym, że skacze nawet na Voodoo 2). Przedstawiciele firmy Valve powiedzieli, że niedługo oficjalnie wypowiedzą się w tej sprawie.

▪ Ciekawa informacja z rynku PC: akcelerator Voodoo 3 ma pojawić się w sklepach w pierwszym kwartale 1999. Pecetowcy znów muszą szykować 10 baniek na dopałkę.

▪ Czy wiedzieliście, że dwuwymiarowy **STREET FIGHTER ALPHA 3** dla lepszego efektu wykorzystuje przy animacji ciosów polygony? Jest to pierwsze dwuwymiarowe mordobicie, w którym zastosowano taką technologię. Wiadomo już także nieco więcej na temat współpracy gry z PocketStation; otóż każdy z wojowników będzie mieć swoją własną mini-grę - a tylko od gracza zależy, którego z nich i kiedy przerzuci z PSX'a na tę interesującą kartę pamięci.

▪ Pierwsze informacje na temat **PARAPPA THE RAPPER 2**! Bardzo nas cieszy wiadomość ta. O grze słowo rzekł Rodney Greenblat, twórca pierwszej części, niezły koleś - fakt. Kontynuacja przygód rapującego psa ma być bardziej interaktywna. Mają też dużo z nią eksperymentować, byleby tylko nie kazali mordować. Gra na wiosnę ma bawić japońskich ludzi i na pewno długo się im nie znudzi. Choć Parappa czasami wygląda na frajera, my śmiało bierzemy mikrofon do ręki tera!

▪ Konami postanowiło wysłuchać próśb graczy na całym świecie i zabrało się ostro do pracy nad grą **BLADES OF STEEL 99** - sequelem niezmiernie popularnego zręcznościowego hokeja na lodzie, królującego w czasach świetności SNES'a.

▪ W USA ukazała się już Nintendowa konwersja **NIGHTMARE CREATURES**. Przypomnijmy, że jest to doskonała zręcznościówka tpp, w której jako koleś lub panna walczy się z hordami zombiaków. Za miesiąc powinniśmy mieć już recenzję tej gry.

▪ Japońskie UEP Systems - twórcy **COOLBOARDERS 1 i 2** na PlayStation, pracują nad grą **BATTLE INSECTS**. Unikalny koncept gry przewiduje hodowanie i trenowanie najzwyklejszych robaków, a następnie sprawdzanie ich możliwości w walce z innymi insektami. Nie ma co się przejmować śmiercią swojego ulubieńca - wystarczy przecież zostawić gdzieś na kilka dni kawałek mięska, aby złapać kilka nowych, dorodnych karaluszków. Brrrr.

▪ Trwają zaawansowane prace nad **GRAND THEFT AUTO 2**, czyli w skrócie **GTA2**.

UWAGA! NOWE AKCESORIA DO PLAYSTATION i N64!
Już w sprzedaży na terenie całego kraju!

NAJNIŻSZE CENY!!!

NOWOŚĆ!

pro ACTION REPLAY do PlayStation

NEW

PRO ACTION REPLAY

High-tec option series
120 blocks of memory on card!
Designed exclusively
for PlayStation console!!
On-screen menu in English
The device is fully
compatible with all types
of PlayStation console
(NTSC and PAL systems)

for PlayStation

tylko 99 zł

Koniec problemów z przechodzeniem gier! Dzięki PRO ACTION REPLAY ukończysz nawet najtrudniejszą grę - wpisz kod i stań się nieśmiertelny!

- Łatwy montaż z tyłu konsoli, bez potrzeby rozkręcania PlayStation!
- Zawiera kilkaset ułatwień do ponad 50 gier!
- Możliwość wprowadzania nowych cheatów i kodów i kasowania starych!
- Przejrzyste menu w języku angielskim!
- Instrukcja w języku polskim!
- Z PRO ACTION REPLAY możliwe jest oglądanie animacji, obrazków i odsłuchiwanie muzyki z gier!
- Opcja zarządzania kartą pamięci!
- Kompatybilna z kartą PC COMMS LINK, dzięki której możesz sam wyszukiwać kody, ułatwienia i nieśmiertelności w ulubionych grach!
- Możliwość wymiany systemu operacyjnego na nowszy bez konieczności zakupu nowej karty!
- Możliwość łapania obrazków z gier!
- Nowe kody dostępne co miesiąc w internecie oraz prasie branżowej!
- Kompatybilna ze wszystkimi rodzajami konsol na rynku - zarówno PAL jak i NTSC!
- Najlepsza broń przeciwko najtrudniejszym grom!
- Nieograniczone możliwości za niską cenę!

ACTION REPLAY do Nintendo 64

NOWOŚĆ!

N64 ACTION REPLAY

NEW

Infinite health !
Endless ammo !
Extra characters,
vehicles and weapons !

tylko 189 zł

Koniec problemów z przechodzeniem gier! Dzięki N64 ACTION REPLAY ukończysz nawet najtrudniejszą grę - wpisz kod i stań się nieśmiertelny!

- Łatwy montaż - tak jak kartridż z grą, bez potrzeby rozkręcania N64!
- Zawiera kilkaset ułatwień do ponad 50 gier!
- Możliwość wprowadzania nowych cheatów i kodów i kasowania starych!
- Przejrzyste menu w języku angielskim!
- Instrukcja w języku polskim!
- Opcja zarządzania kartą pamięci!
- Nowe kody dostępne co miesiąc w internecie oraz prasie branżowej!
- Kompatybilna ze wszystkimi rodzajami konsol na rynku - zarówno PAL jak i NTSC!
- Najlepsza broń przeciwko najtrudniejszym grom!
- Nieograniczone możliwości za niską cenę!

Dystrybucja w Polsce

MANTA

02-022 Warszawa, ul. Niemcewicza 7/9 lok. 2

Produkty dostępne w sieci EMPiK na terenie całego kraju
oraz w warszawskich sklepach:
Ultima, ul. Chłodna 35/37 paw. 7, tel. 624-78-16, Mediasoft, Digital, Comat
Szukaj także w dobrych sklepach w miastach:
Bartoszyce, Częstochowa, Gliwice, Katowice, Kraków, Kraśnik, Lębork, Lublin, Łódź, Mikołów, Olsztyn, Opole, Poznań, Sokółka, Suwałki, Szczecin, Trójmiasto, Wrocław, Zabrze,
a także w specjalistycznych hurtowniach na terenie całego kraju
oraz w internecie: www.multimedia.pl

Zapraszamy do współpracy hurtownie i sklepy z całego kraju. Oferujemy dogodne warunki współpracy - wysokie rabaty, umieszczenie w reklamie.
Kontakt pod numerami telefonów: tel./fax (022) 658-09-50, 0601 23-23-00 i 0501 12-37-96, fax (022) 728-58-75, e-mail: manta@gromit.pmc.com.pl

PLOTKI

PSX 2 INFO W LUTYM!
Zapewne zastanawiacie się, czy Sony w dniu premiery Dreamcasta rzeczywiście - tak jak trąbiła prasa na całym świecie - szepnęło choć słówko na temat **PlayStation 2**. Niestety, firma nabrała wody w usta. Zniecierpliwieni oczekiwaniem redaktorzy największego na świecie magazynu o grach video, japońskiego tygodnika **WEEKLY FAMITSU** (którego nakład liczy się w milionach!) postanowili zadzwonić do Sony. W odpowiedzi usłyszeli, że firma poda specyfikację **PlayStation 2** najprawdopodobniej w lutym 1999 roku. Nawet biorąc pod uwagę zamieszanie wokół projektu **NUON** liczymy na jakiekolwiek informacje, a - jeśli wierzyć japońskim dziennikarzom - **FAMITSU** na ogół się nie odmawia.

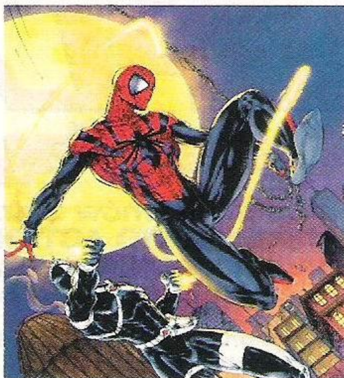
SONY & TOSHIBA
Ta plotka jest interesująca - jeden z wiodących magazynów w branży elektronicznej (a więc mikroprocesory etc.) podał dość ciekawą informację. Według niej przy pracach nad **PlayStation 2** Sony wspomaga Toshiba, która wyprodukuje dwa 128-bitowe procesory mające znaleźć się w **PlayStation 2**. Pamiętajmy też, że Toshiba jest największym producentem playerów DVD.

PSX2 JESZCZE RAZ
Nazwa nowej konsoli Sony w dalszym ciągu jest nieznana - tymczasem koncern zarejestrował na Internecie dwie nowe domeny. Są to [www.playstation2.com] oraz [www.playstation2000.com]. Tymczasem w branży pojawiły się dwie nowe nazwy, które mogą określać nowe dziecko Sony. Są to **PLAYBASE** (grajbaza, prawie jak grajstacja...) oraz **PLAYSTATION NEXT**.

TEKKEN 3 ALPHA?
Od momentu gdy Namco wpisało się na listę developerów Segi, wszyscy oczekują na pierwszy krok. Czy będzie to **TEKKEN 4**, a może **TIME CRISIS 2**? Otóż wszystko wskazuje, że żadna z wymienionych pozycji. Nieoficjalnie mówi się, iż pierwszym tytułem będzie **TEKKEN 3 ALPHA**- rozszerzona wersja największego hitu firmy. Ile w tym prawdy?

MODEL 3 NO MORE
Bossowie Segi wydali odgórne zarządzenia, na mocy których wszystkie pracujące dla firmy zespoły developerskie ukrywające się pod kryptonimami **AM** (a więc także **AM2**, twórcy serii **VF**) mają zaprzestać jakichkolwiek działań z automatowym boardem **Model 3** (to ten od **VF3**) i natychmiast przerzucić się na **Naomi**. Decyzja ta podobno spowodowała falę niezadowolenia i protestów wśród programistów, którzy choć bardzo cenią Naomi, nie znają jeszcze możliwości nowaj płyty, a chcieliby przed pełnym przerzutem wycisnąć jak najwięcej z boardu **Model 3**.

SPIDER-MAN RULES
Peter Parker powraca...

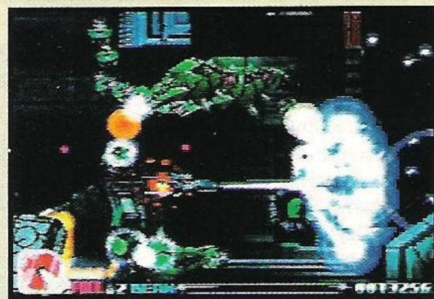


W swojej pierwszej od bardzo dawna grze. Oto co w notatce prasowej powiedział Mitch Lasky, wiceprezydent Activision: "Spider-Man jest jednym z najbardziej popularnych na świecie superbohaterów, ale także jedną z ikon cyberkultury, której udało się przebić się z komiksów do telewizji, książek i innych produktów rynku masowego. Teraz posiadacze konsol będą mogli doświadczyć jego przygód na ekranie swoich telewizorów **po raz pierwszy w pełnym 3D."**

Wcześniej Spider-Manem zainteresował się Capcom, który wydał kilka gier traktujących o przygodach zmutowanego Petera na 16-bitowe konsole, był też wplątany do popularnej serii crossoverów Marvel/Street Fighter. Najnowszą adaptacją przygód Spidey'a najprawdopodobniej zajmie się Syrox Developments - grupa, która opracowała obiecujące ASTEROIDS. Rozmiar licencji Spidera (miliony dolarów!) nie pozwala nam wątpić w jakiekolwiek niepowodzenie, Activision zatroszczy się o wszystko.

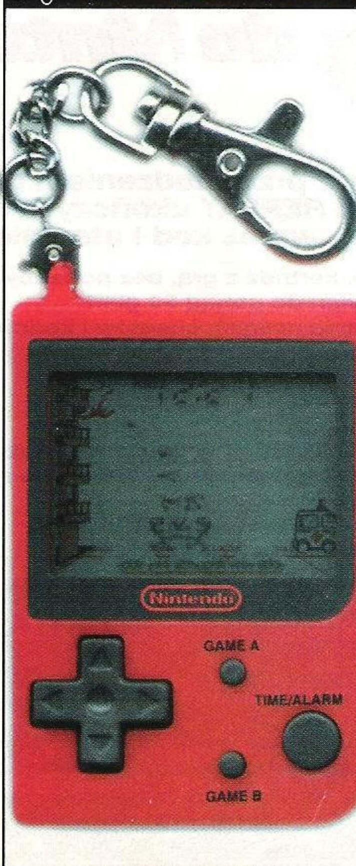
▪ DEVELOPER: IREM ▪ PLATFORMA: PLAYSTATION

R-TYPE DELTA



Zielonkawe, pulsujące odwłoki larw, roje wielkich, skrzydlatych insektów oraz gigantyczne i obrzydliwie organiczne sylwetki bossów. **R-TYPE DELTA** nie zawodzi. Na całej linii. 32-bitowe wcielenie bardzo popularnej, archetypowej nawet serii scrollowanych shooterów okazuje się idealnym wręcz przykładem dostosowania produktu do nadchodzących czasów. I bardzo dobra, obłędnie trudna wersja starego przeboju, bez żadnych problemów zadaje kłam opiniom, iż pewnych tytułów po prostu się nie da zaadaptować. **R-TYPE DELTA** w dalszym ciągu bazuje na schemacie zapamiętywania poszczególnych fragmentów przelatywanych korytarzy. Praktycznie nie ma szans na intuicyjne i bezkolizyjne przejście któregokolwiek z etapów za pierwszym razem - wszędzie trzeba zostawić swoją dawkę żyć, aby nauczyć się co i kiedy zrobić. Najważniejszym elementem gry jest opanowanie sposobu posługiwania się tzw. force ball. Jest to urządzenie, które w zależności od zamontowania na statku albo odbija strzały i zderzenia z przeciwnikami z naprzeciwka, albo z tyłu, albo też zupełnie niezależnie fruwa sobie dookoła. Oczywiście najważniejsze jest chyba to, jak graficznie radzi sobie **R-TYPE DELTA**. No więc przeskok ze sprite'ów na polygony okazał się dla tej gry bardzo zbawienny. Oprócz niezłych stateczków i dosyć obrzydliwych przeciwników, **DELTA** oferuje najlepsze (obok **EINHANDERA**) efekty graficzne takie jak ataki specjalne czy gry światła.

RZECZ KULTOWA



CO TO JEST?
Breloczek do kluczy z grą. Możesz zawsze i wszędzie zabrać go ze sobą i oddawać się rozkoszy giercowania. Ma też wbudowany zegarek i alarm, który może przypomnieć np. o końcu przerwy w szkole.

CO W TYM FAJNEGO?
Wszystko, co jest związane z grami jest fajne. Ale te zabawki zostałа wyprodukowana przez Nintendo i są w 100% oryginalnymi reprodukcjami najstarszych gier firmy (pamiętacie np ruskie "jajca" z wilkiem i zającem, to coś takiego...). Jest kilka rodzajów gier, w tym MARIO i DONKEY KONG. A poza tym wynalazek jest tylko trochę większy od pudełka zapałek! Bateria w komplecie. Fajnie jest pokazać całemu światu, że jest się prawdziwym graczem.

CO JEST KIEPSKIE?
Cóż, każda z zabawek to tylko jedna gra, która ma prawo prędzej czy później się znudzić.

SKĄD TO WZIĄĆ?
Dostaliśmy kilka egzemplarzy ze sklepu Ultima w Warszawie.

CAPCOM -news-

▪ MARVEL vs CAPCOM
Będąca ukoronowaniem wszystkich crossoverów tych dwóch firm gra, która w salonach gier bije rekordy popularności jest właśnie konwertowana na PlayStation. W MvC po raz kolejny naprzeciw siebie staną najpopularniejsze postacie obu firm. Capcom obiecuje dobrą animację 2D.

▪ STRIDER
Będzie nowa wersja STRIDER'A, jednego z największych 16-bitowych hitów firmy. Przypomnijmy, że był to platformer z wojownikiem Ninja w roli głównej. Masakrował miodnością.

▪ BIOHAZARD: CODE VERONICA
RESIDENT EVIL na Dreamcasta będzie później - pod koniec roku. Capcom chce sprzedać 1 milion kopii gry i czeka, aż baza japońskich użytkowników DC wyniesie 3 miliony.

▪ SPAWN vs STREET FIGHTER
Tak, zgadliście. Na MvC Capcom chwilowo zakończy współpracę z firmą Marvel, aby skorzystać z postaci wymyślonych przez mistrza Todda Mcfarlane'a. Na razie planowana jest wersja arcade oraz konwersja na Dreamcasta. Ryu vs Spawn? Dla nas bomba!

▪ Developer: Sega ▪ Platforma: Dreamcast

SHENG MU







PROJECT BERKLEY, czyli zapowiadany przez nas **VIRTUA FIGHTER RPG** na Dreamcasta przestał istnieć. Od dziś oficjalny tytuł najnowszej produkcji master-designera Segi, autora **VIRTUA FIGHTER 3**, czyli pana Yu Suzuki to **SHENG MU**. Oprócz poprzednich detali wiadomo także, iż akcja gry ma toczyć się w Chinach, a imię tajemniczej dziewczyny ze screenów, to Rei Sheng Fa. Godzinny film pokazujący ciężką pracę designerów oraz kilka animacji z gry znajduje się na dodawanej do VF3tb płycie. obejrzeliśmy z przyjemnością, ale nie zrozumieliśmy nic. Mr. Suzuki określa grę jako "symulator świata", a nie tradycyjne RPG. Dla lepszego efektu nadał nazwę nowemu gatunkowi - FREE. W filmie widzimy napis RPG, który zostaje efektownie przekreślony. Dawaj stary dawaj... gry trzeba robić, a nie gadać!

DECEMANIA TRWA

Dreamcast powoli podbija japoński rynek

W Japonii cały czas pojawiają się kolejne zapowiedzi tytułów na Dreamcasta. Jednymi z ostatnich są: LITTLE DREAM (3D action / adventure) BRAVE KNIGHTS (adventure) - oraz SPACE GRIFFON - połączenie strategii z mech-shooterem (ten ostatni tytuł był kiedyś obecny na PlayStation), wszystkie trzy sygnowane przez Panther Software. Następnie, anonimowy "CAVALRY (3D shooter) oraz (Visitor) - oparty na japońskim filmie ze sporą nadwyżką grafiki komputerowej o tym samym tytule - developer - Vantan International. Konami oprócz nowej wersji gry CASTLEVANIA szykuje także symulator tańca zbliżony do Parappy POP MUSIC oraz symulator/shooter TOP GUN. Atlus pracuje nad RPG o tajemniczym tytułem MAKEN X, który podobno obfituje w nazistowsko-faszyzujące symbole (rany boskie!). Micronet zapowiedział swoją pierwszą grę action/ mech combat o tytule MARIONETTE HANDLER, drugim tytułem prezentującym ten sam gatunek jest FRAME GRIDE od From Software - autorów ARMORED CORE na PlayStation. Z kolei SEAMAN to pozycja przygotowywana przez Vivarium. Listę kończy RPG o nie sprecyzowanym jeszcze tytule, za który odpowiedzialny będzie kolejny japoński developer LoveDeLic. Z niecierpliwością oczekujemy na konkretne informacje.



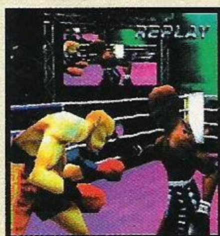


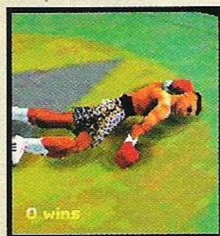
FRAME GRIDE WYGLĄDA OBIECUJĄCO...

▪ Developer: Codemasters ▪ Platforma: PlayStation

PRINCE NASEEM BOXING

Miesiąc temu dopiero świat dowiedział się, że taka gra powstaje, a tu proszę - już screeny. Najnowsza gra popularnych Codies ma być jedynym wartym uwagi boksem na PlayStation - czymś, co spodoba się zarówno fanom zręcznościowej młócki, jak i prawdziwym miłośnikom tego brutalnego sportu. Główną i najprawdopodobniej jedyną oryginalną postacią ze świata boksu bedzie tytułowy Prince Naseem, walczący w barwach Anglii. Oprócz tego Codies obiecują rozbudowany tryb kariery, w tym także sporo opcji menadżerskich i treningowych. Codemasters należy do ścisłej czołówki europejskich developerów, co dowiodła ostatnio choćby TOCA 2 i nie spodziewamy się po nich partactwa.











DC ALERT!

▪ Firma Sonic - developer odpowiedzialny za wszystkie tytuły z serii '**SHINNING**' pracuje ostro nad wieloma bliżej nie sprecyzowanymi grami. Część z nich jest ponoć gotowa w 60 procentach jednakże developer nie chce zdradzić żadnych szczegółów. Co z tego wyniknie ? Powinniśmy się już niedługo o tym przekonać.

▪ Game Arts oficjalnie potwierdzili, iż GRANDIA 2 zostanie wydana również w chińskiej wersji językowej. Z Europą nie ma to nic wspólnego jednak jest to kolejny, dobry znak na to, iż raczej na pewno otrzymamy swoją, nieco bardziej dla nas zrozumiałą wersję tego wspaniałego erpega.

▪ Kawamori Shouji - słynny anime i manga designer - oświadczył ostatnio, iż pracuje od dłuższego czasu nad design'em mechów do nadchodzącego sequela Armored Core. Pan Shouji powiedział: "Planuję **ARMORED CORE 2** nie na Playstation, lecz na nową konsolę Dreamcast. Jestem pod wielkim wrażeniem możliwości wizualnych oraz efektów jakie mogą zostać uzyskane." Sega oficjanie nie potwierdziła ani nie zaprzeczyła powyższym informacjom.

▪ Jaleco - japoński developer znany z pozycji arcade - zapowiedział ostatnio kolejny tytuł z gatunku survival / horror. Akcja CARRIER ma się rozgrywać na pokładzie lotniskowca, a gracz do wyboru będzie miał jedną z dwóch dostępnych postaci. Nie zabraknie oczywiście sporej ilości zombie i innego nieświeżego mięsa. Mimo banalnie brzmiących zapowiedzi gra może okazać się wyjątkowo ciekawą pozycją, a to z tego tytułu, iż za story-line odpowiedzialny jest Hideki Kakinuma - dobrze znany i lubiany, popularny japoński pisarz.

▪ Podczas gdy Sega oficjalnie koncentruje się na **DC** oraz **NAOMI** - swoim najnowszym arcade board, który ma zastąpić Model 3, można by było pomyśleć, że firma nie ma czasu na nic innego. Jednakże podczas którejś z ostatnich konferencji, na pytanie o board Model 4 jeden z wiceprezesów odparł: "...oczywiście! To, że teraz skupiliśmy się na NAOMI wcale nie oznacza, że zrezygnowaliśmy z drogich i doskonałych jakościowo arcade board'ów." Czyżby więc zapowiedź czegoś znacznie potężniejszego?

▪ Pomimo faktu, iż data premiery DC w USA nie została jeszcze oficjalnie zapowiedziana, Sega of America powoli rozpoczęła swoją kampanię promocyjną. 23 listopada w Hollywood odbył się 'Spud Dive' - czyli taplanie w ponad 7000 litrach pysznego musu ziemniaczanego, którego celem było wyłowienie literek układających się w słowa "Sega Dreamcast". Nagrodę w postaci konsoli, dożywotniej i darmowej dostawy gier, kurtki Segi oraz czeku na $1000 otrzymał Daniel Aguillar. Drugie miejsce zajęła Tizsa Major, która zanurkowała będąc ubrana w suknię ślubną.



PLOTKI

PDA i PSX 2

Wygląda na to, że **PDA** - nowa karta pamięci Sony z wyświetlaczem i kontrolerem, o której pisaliśmy szerzej miesiąc temu najprawdopodobniej będzie kompatybilna z **PlayStation 2**. W USA i Europie urządzenie ma pojawić się już na wiosnę.

SEGA i NAMCO

Słyszeliście już plotkę, że Namco być może pracuje nad rozszerzoną wersją **TEKKEN 3** na Dreamcasta. Ta jest jeszcze ciekawsza - Namco współpracuje z Segą przy pisaniu systemu dla automatowej płyty Naomi i jest zainteresowana jej użytkowaniem. Naomi jest o wiele potężniejszą platformą do gier, niż wysłużony System 22 Namco (**TIME CRISIS 2, SOUL CALIBUR** itd). Najlepsze jednak przed nami - nowy automat Namcom, nad którym firma rozpoczęła już prace będzie kompatybilny z obiema kartami pamięci - zarówno z PDA Sony, jak i VMS Segi. Wyobraźmy sobie teraz automat z fighterem X. Kupiłeś jej konwersję na swoją konsolę (PSX, PSX2 lub DC), zmęczyłeś ją przez wiele godzin odkrywając wszystkich ukrytych wojowników - teraz chcesz zarządzić w salonie pokazując wszystkim swoje secrety. Wkładasz kartę pamięci do slotu w automacie i... jazda! W praktyce może to oznaczać, że Namco będzie konwertować swoje nowe automaty zarówno na PSX'a, (czy też PSX'a 2 jak i na Dreamcasta. A niech grą X będzie TEKKEN 4, to dopiero będzie...

NINTENDO NEXT?

Plotki mówią, że także i Nintendo pracuje już nad swoją nową konsolą. W związku z tym przesuwa ze skutkiem natychmiastowym swoich najzdolniejszych developerów do wstępnych prac nad przyszłymi grami, a **ZELDA 64** była ostatnią grą Shigeru Miyamoto na N64. Przyszły rok będzie zatem należeć do Rare i innych developerów.

Pamiętajcie, że są to tylko plotki.

▪ **Developer: CSK** ▪ **Platforma: Dreamcast**

BUGGY HEAT

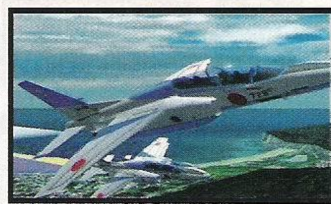




O tej grze wiadomo mniej więcej tyle, że powstaje oraz to, że będą to wyścigi samochodowe pojazdów znanych jako plażowe Buggy, ma też posiadać wybór między arcade/simulation. Gra ma być gotowa w lutym '99 i prawdopodobnie - jeśli będzie dobra - trafi także i do Europy. Sądząc z pierwszych screenshotów, szykuje się killer - przynajmniej graficzno/rozdzielczościowy.

▪ **Developer: CSK** ▪ **Platforma: Dreamcast**

AERO-DANCERS





Z kolei drugi produkt firmy CSK ma być symulatorem lotniczy pozbawionym przemocy i militariów - gracz będzie członkiem grupy powietrznych akrobatów. Zapowiadane jest mnóstwo samolotów, realistyczne figury akrobatyczne, przeloty nad autentycznymi miastami na świecie. Wszystko pięknie, ale nie ma to jak strącić bandytę przy pomocy sidewindera...

Sprzedaż konsol na świecie

Garść statystycznych danych dla wszystkich fanów intensywnego liczenia procentów. Oto sprzedaż konsol w ostatnim tygodniu listopada w samej tylko Japonii:

Nintendo 64 - 350000
GameBoy - 20070
PlayStation - 13150
Saturn - 5740



Widzicie wyraźnie, jak podskoczyła sprzedaż 64-bitowego Nintendo w związku z premierą **LEGEND OF ZELDA 64**? Co ciekawe, ludzie dalej kupują Saturna, choć jak widać liczba sprzedanych Sat'ów jest marginalna. Ale gry na Sat'a w Japonii kosztują teraz prawdziwe japońskie grosze, nie dziwne więc, że część graczy jeszcze inwestuje. Oto jak w ostatnim tygodniu listopada sprzedawała konsole reszta świata:

Gameboy - 31300
Playstation - 29990
Nintendo 64 - 16280
Saturn - 3020

Dreamcast - japońska ankieta

Oto wyniki ankiety, jaką przeprowadzono niedawno wśród japońskich graczy.

Jaką konsolę posiadasz ?

Sony Playstation:	31.6%
Sega Saturn:	26.6%
Super Nintendo:	18.4%
N64:	11.7%
Megadrive:	8.7%
PC-FX:	3%

Czy słyszałeś kiedyś o DC ?

Tak:	85.7%
Nie:	14.3%

Czy kupisz DC ?

Tak:	70%
Nie:	27.1%
Nie wiem:	2.9%

Dlaczego kupiłbyś nową konsolę SEGI?

Dobra konsola:	48.4%
Lubię gry 'arcade':	27.4%
Jestem fanem Segi:	16.1%
Pozostali:	8.1%

Dlaczego nie kupiłbyś Dreamcasta ?

Nie chcę jeszcze kupować nowej konsoli:	45.2%
Jest zbyt drogi:	32.2%
Pozostali:	12.8%
PSX / N64 Fan:	6.5%
Nie lubię gier Segi:	3.2%

Czy kupiłbyś Dreamcast'a gdyby miał on "możliwości sieciowe" ?

Tak:	75%
Nie:	25%

Którego z pozostałych developerów najchętniej widziałbyś piszącego na Dreamcasta?

Square:	38.8%
Sony:	12.2%
Namco:	12.2%
Capcom:	10.2%
Pozostali:	10.2%
Nintendo:	8.2%
Banpresto:	4.1%
Bandai:	4.1%

▪ Yu Suzuki-san rozpoczął oficjalnie prace nad **VIRTUA FIGHTER 4**, jednakże do momentu ukończenia **SHENG MU** jest to projekt drugoplanowy. Pozostaje więc cieszyć się **VIRTUA FIGHTER 3tb** i czekać na oficjalną wypowiedź Segi, która ma nastąpić na początku '99 roku.

▪ Przypominając sobie kampanię reklamową Saturna, wszyscy z pewnością pamiętają, że Sega nie popisała się wtedy zbytnio. Jak widać krytyka chyba podziałała, a firma zrozumiała swoje błędy czego wynikiem jest... Główna nagroda, przyznana podczas 38 CC Advertisement Ceremony w Japonii. Pozostaje mieć nadzieję, że sukces ten osiągnie bardziej wymierną formę w postaci sporej liczby sprzedanych konsol.

▪ Oto 10 najbardziej oczekiwanych tytułów na Dreamcasta w Japonii:

1. **Grandia 2**
2. **Sonic Adventure**
3. **Sega Rally 2**
4. **Virtual ON 2**
5. **Biohazard: Code Veronica**
6. **ShengMu (Project Berkley)**
7. **D2**
8. **Evolution**
9. **Gundam**
10. **King of Fighters DC**

▪ Niestety gry - szczególnie na nową konsolę - mają tendencję do notorycznego spóźniania się. Dwa tytuły firmy Climax o których pisaliśmy w #5 i #4 numerze NEO PLUS - **CLIMAX LANDERS** i **BLUE STINGER** nie zdążą się zrobić na czas. Na szczęście jednak wszystko to jednak odbędzie się na długo przed europejską premierą Dece. **BLUE STINGER** pojawi sie w marcu 1999, zaś **CLIMAX LANDERS** 25 lutego 1999.

▪ Szykuje się prawdziwa inwazja konwersji na GameBoya Kolorowego (ale gry będą także kompatybilne ze starym GB), pojawi się między innymi **ODDWORLD** z sympatycznym Mudokonem w roli głównej oraz kolorowe i strrrraszne **MORTAL KOMBAT 4**.

▪ Wiadomość z ostatniej chwili - Square pracuje nad kolejną grą, shooterm thrid-person perspective pod nazwą **CYBERORG**. Akcja gry została umiejscowiona w 22 wieku, zaś zadaniem gracza jest uwolnienie porwanego przez obcych ambasadora. W ukończonej grze znajdą się trzy postacie, spośród których będzie można wybrać swojego bohatera.

▪ Sega podała do wiadomości, że w grze **SEGA RALLY CHAMPIONSHIP 2** na Dreamcasta znajdzie się także pierwsza - pustynna - trasa ze starej **SEGA RALLY**. To świetna wiadomość - być może będzie też cała reszta!

▪ 14 stycznia w japońskich sklepach pojawi się **VGA BOX** - urządzenie pozwalające podpiąć Dreamcasta do pecetowego monitora.

▪ Namco potwierdziło, że wraz z **RIDGE RACER TYPE 4** sprowadzi do Europy swój kontroler JogCon. Gra będzie dostępna w dwóch wersjach - z dołączonym padem i osobnej, tańszej.

▪ Po sukcesie **PARAPPA THE RAPPER** wszystkie japońskie firmy dostały przysłowiowej korby i dłubią przy grach tego typu. Konami zrobiła Beatmanię, a teraz Namco, Sega, Bandai i Jaleco szykują swoje produkty.

DECE

Już we wrześniu w Europie

Europejski oddział SEGI po długiej ciszy poprzedzonej zwolnieniem blisko 70% starych pracowników i przyjęciem nowych ludzi przemówił podając kilka istotnych faktów związanych z premierą DC na starym kontynencie. Otóż konsola zadebiutuje we wrześniu 1999 r. po cenie 199 funtów, jakkolwiek może ona obniżyć się do 150 funtów wskutek działań konkurencyjnych - czyli np. premiery PlayStation 2, bądź promocji ze strony Sony. Jednak zdecydowanie najlepszą nowiną jest fakt dostępności co najmniej 30 różnych tytułów do świąt '99. Zapowiada się jak dotąd największa baza 'launch titles' towarzysząca premierze konsoli.

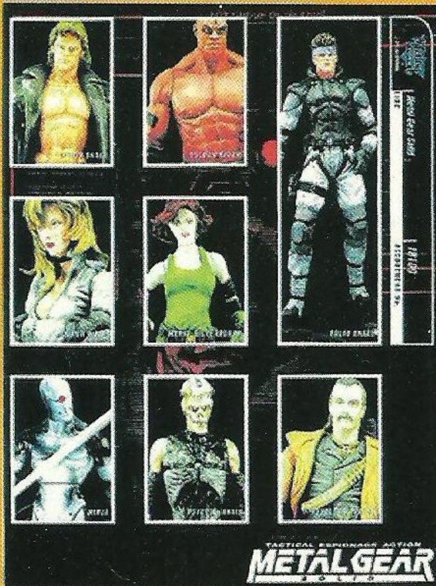


BIAŁY CZŁOWIEK OFICJALNIE ZAGRA W VF3 WE WRZEŚNIU 1999

METAL GEAR SOLID

TODD NAPRAWDĘ ROBI FIGURKI BOHATERÓW!

Spokojnie - nie sam Todd McFarlane, tylko jego firma McFarlane Toys zajmująca się od lat produkcją wszelkiej maści gadżetów do kultowego Spawna. Miesiąc temu zapowiadaliśmy, że taki figurki będą - a ostatnio znaleźliśmy w nieprzebranych czeluściach Internetu wstępny projekt tyłu pudełka przedstawiającego ośmiu bohaterów gry. Podobno każda z figurek będzie też miała swoje oryginalne wyposażenie z gry - Solid Snake zostanie wyposażony w wyrzutnię rakiet, Liquid Snake w wyciszonego Socom'a, Revolver Ocelot naturalnie w swoje ulubione Magnum .45 plus urządzenie do torturowania jeńców. Sniper Wolfbędzie posiadać strzelbę snajperską Vulcan Raven wielki obrotowy karabin maszynowy. Meryl ładunki C4, Ninja dwie głowy i dwa miecze samurajckie. Nasz faworyt Psycho Mantis ściskać będzie ukochaną maskę gazową Figurki mają się pojawić w okolicach europejskiej premiery gry - a więc marzec 1999. Będziemy mieć na nie oko, bo zapowiadają się cudownie!



SEGA i automaty

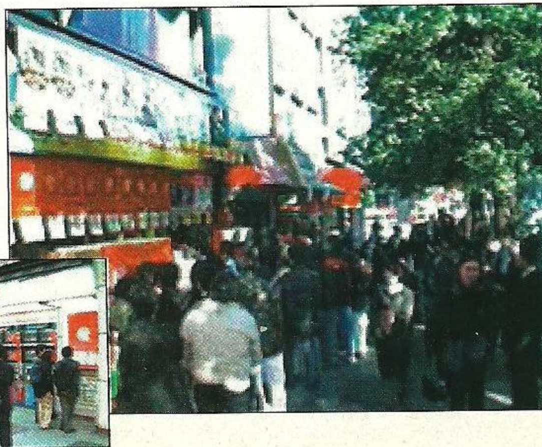


Pomimo nadejścia **NAOMI** i odgórnych rozkazów dla programistów, aby się na niego przerzucili, stary arcade board - Model 3 - ma się nadzwyczaj dobrze. Zanim nastąpi przeskok autorzy muszą dokończyć rozpoczęte projekty. Na ukończeniu jest **JET SQUADRON**, a ostatnie zapowiedzi to **MAGICAL TRUCK ADVENTURE** oraz sequel **GUNBLADE NY** pod nowym tytułem **LA MACHINE GUNS**. Obydwa tytuły firmowane są przez AM3, a terminem wydania jest luty '99. Natomiast na **NAOMI** w trakcie 'rozwoju' są już podobno: **VIRTUA COP 3, LAST BRONX 2** oraz **VIRTUA STRIKER 99**, które nie zostały oficjalnie potwierdzone, ale najprawdopodobniej zostaną zaprezentowane na AM Show.

Dreamcast
japońska premiera

Zgodnie z zapowiedzią i oczekiwaniami niezliczonej rzeszy fanów Segi, 27 listopada 1998 r. w pełni zasłużył na miano doniosłego wydarzenia w branży gier video i z pewnością był dokładnie taki, jak go wyobrażali go sobie wszyscy - jeżeli nawet nie lepszy.

Po szeregu nieuzasadnionych plotek związanych z możliwymi opóźnieniami i problemami dotyczącymi produkcji konsoli, Dreamcast oficjalnie pojawił się w na półkach japońskich sklepów aby natychmiast z nich zniknąć. Pierwsza partia w ilości ponad 150 tysięcy sztuk okazała się zdecydowanie za mała aby zaspokoić apetyt wygłodniałych graczy Nipponu. Ponieważ od dłuższego czasu było wiadomo, iż wskutek ogromnego popytu nie wszyscy będą mogli kupić swojego DC w dniu premiery, toteż wkrótce po północy w Akihabara - cetrum elektronicznym Tokyo - przed wszystkimi 'partner-shops' zaczęły tworzyć się małe kolejki. Wrażenia dostarczone przez pokaz Segi na minionym Tokyo Game Show były oprócz chęci zakupu **VIRTUA FIGHTER 3 TEAM BATTLE**, zdecydowanie największym motywem tysięcy rozentuzjazmowanych Japończyków. Wraz z nadejściem świtu powoli można było podziwiać ogrom kampanii reklamowej, jaka miała towarzyszyć temu wydarzeniu. Ulice, pociągi, stacje metra - niemalże wszędzie można było dostrzec charakterystyczne logo najnowszej konsoli Segi lub inne reklamy przypominające o D-Day. Jednakże prawdziwy, największy natłok reklam był oczywiście w samym centrum.



Proporce, plakaty, prezentacje video, grywalne dema nadchodzących gier, prezentacja nowej prasy poświęconej Dreamcast'owi wraz z Famitsu DC na czele oraz boxset'y, mangi i praktycznie wszystko co mogłoby zainteresować każdego mniej lub więcej związanego ze światem gier video - wszystko to pojawiło się w dniu premiery.

I to jest właśnie cała Japonia. Wśród przybyłych do Akihabara nie mogło oczywiście zabraknąć szefów Segi, którzy wyszli na ulicę aby ceremonialnie promować ich "najmłodsze dziecko". Shoichiro Irimajiri oraz Yukawa Hidekazu rozmawiali z fanami, właścicielami 'partner shops', mediami oraz rozdawali okolicznościowe drobiazgi, np. Hidekazu-San, który zdecydowanie najczęściej pojawia się w kampaniach reklamowych DC, wymieniał się specjalnymi wizytówkami, na których widniało jego zdjęcie, podpis, logo DC oraz slogan "Let's trade business cards and cheer the Dreamcast.". Jakby tego było mało, Sega zadbała aby niemalże wszystkie sklepy na terenie Akihabara, zajmujące się dziedziną gier video, przez noc zostały "przerobione" na sieć



FOT. NEXT GENERATION

FOT. SEGANET

punktów sprzedaży DC. Zdecydowanie nikt nie miał wątpliwości co do rangi i rozmiaru wydarzenia, a plakaty **VIRTUA FIGHTER 3 TEAM BATTLE, PEN PEN TRI-ICE-LON** oraz nadchodzących **SEVENTH CROSS** i **SEGA RALLY 2** dodatkowo przypominały ze wszystkich stron o obecności "błękitnego" giganta.

Na premierze Dreamcasta skorzystała również kieszonkowa konsolka NeoGeo Pocket - firmowana przez SNK - która jak wiadomo jest w pewien sposób kompatybilna z DC, dzięki czemu w wielu sklepach gościł on na jednym plakacie w towarzystwie najnowszego dzieła Segi. Z upływem czasu kolejki powoli zaczęły maleć i zgodnie z przypuszczeniami okazywało się, że większość sklepów nie posiada na składzie wystarczającej ilości konsol. Niemniej jednak ci, którym nie udało się kupić Dreamcast'a tego szczególnego dnia mieli okazję wypróbować go w wielu dostępnych miejscach, zorganizowanych w tym właśnie celu. Pozostali natomiast spieszyli ze swoimi pomarańczowymi pudełkami do domów aby tam, w spokoju, oddać się nowemu szaleństwu.



Tak jak przewidywano, najbardziej oczekiwanym i najlepiej sprzedającym się tytułem był **VIRTUA FIGHTER 3 TEAM BATTLE** (jak łatwo się domyślić z każdą konsolą szedł jeden **VF3 TB**) , a zaraz po nim **PEN PEN TRI-ICE-LON**.



Zdecydowanie mniejszym powodzeniem cieszyły się **GODZILLA GENERATIONS** i **JULY**. Tym samym okazało się, iż piąty tajemniczy 'launch title' niestety nie istnieje. Jeżeli zaś chodzi o akcesoria to zgodnie z zapowiedziami dotępne były: Arcade Stick, dodatkowe kable, pady, klawiatura i VMS - w kolorach szarym i zielonym. Pozostając przy kwestii zakupów warto też wspomnieć o Dream Point Card, czyli specjalnej karcie kredytowej, która będzie służyć wyłącznie do zakupów wszystkiego co dotyczy DC, czyli poczynając od gier, a na różnorakich usługach kończąc. Cały serwis ma być dostępny za pomocą Internetu, natomiast szczęśliwi nabywcy DC (w Japonii oczywiście), mogą ubiegać się o swoją kartę drogą telefoniczną, pocztową lub poprzez Internet.

Podsumowując pozostaje nam jedynie napisać, iż japońska premiera DC zakończyła się totalnym sukcesem dla Segi. Firma oficjalnie ogłosiła, iż w przeciągu weekendu sprzedano ponad 50 tys. dostępnych konsol oraz pozostałe 100 tys., które wcześniej zostały zarezerwowane przed 20 października, w okresie niespełna trzech dni. Na jedną sprzedaną konsolę przypadały średnio po dwie gry. Ostatecznie całe wydarzenie było na bieżąco śledzone przez japońskie media. Co więcej, premiera DC miała także wymiar symboliczny dla japońskiej gospodarki, która ostatnio przechodzi fazę kryzysu. Tak olbrzymie zainteresowanie nową konsolą Segi spowodowało, iż jej akcje na tokijskiej giełdzie były jednymi z najlepszych "kąsków". Ponadto wypowiedzi szefów kilku znaczących 'partner shops' wyraźnie sugerowały przewidywaną zmianę ich niewesołej sytuacji. Kolejna dostawa konsol spodziewana jest w połowie grudnia.

My natomiast mamy szczerą nadzieję na rychłe ogłoszenie daty premiery europejskiej.

[ORiGiN]







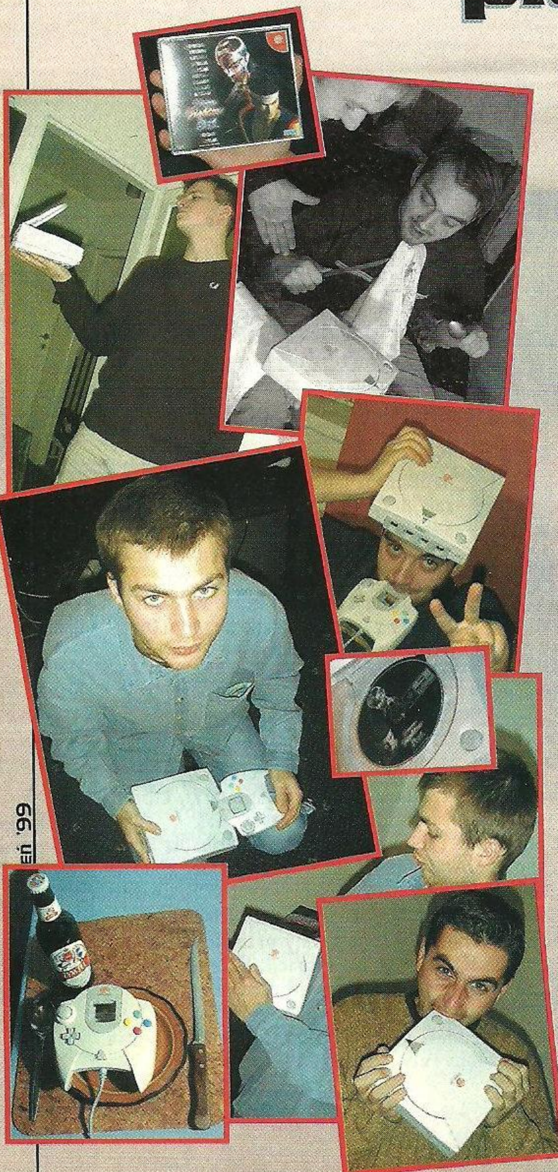
Pewnego mroźnego dnia przyszła do redakcji N+ mała paczka oklejona pięknymi znaczkami urzędu celnego. Wicik tak ją pokochał, że aż poszedł z nią do łóżka. A Banan niepewny co będzie w środku, długo badał ją ze wszystkich stron...

Dreamcast

pierwsze wrażenia n+

txt: Gulash

Premiera nowej konsoli to wydarzenie, które zawsze będzie szczególnym świętem w naszej branży. Znów jest o czym pisać i czym się ekscytować, zwłaszcza, że nowy kawałek elektroniki zawsze przynosi szok technologiczny i niewiarygodny skok jakościowy. Ponownie pierwsza atakuje Sega. Dreamcast - choć dopiero japoński - stał się już faktem i nic już tego nie zmieni. Radujmy się, bracia, następna generacja jest już o krok!

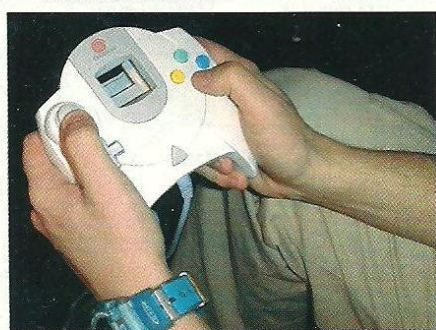


■ PUDEŁKO

Pudełko jest bardzo małe, prawie o 1/3 mniejsze niż to, do którego przyzwyczaiły nas konkurencyjne firmy. Jest pomarańczowe - mocny, ciepły kolor aż bije po oczach. Z przodu znajduje się charakterystyczny świrek (czy jak wolicie zwinięty makaron), czyli logo Dreamcasta. Za to z tyłu widać wielką azjatycką twarz - to popularny w Japonii mr. Sega, bohater wielu telewizyjnych reklamówek promujących konsolę. Na górze znajduje się plastikowy uchwyt, który ma pomagać w transporcie konsoli do domu i rzeczywiście to robi. Gorliwi pracownicy naszego Urzędu Celnego zważyli box - waga kompletu to ok. 4kg + 500 g na gry.

■ W PUDEŁKU

Otwieramy pudełko. W środku widzimy mnóstwo tekturowych ścianek działowych, podtrzymujących samo urządzenie, płytkę CD z programem Dream Passport do Internetu, joypad i przewody: zasilania, konsola/tv oraz kabelek służący do połączenia modemu z gniazdem telefonicznym. W naszym pudle znajdowały się jeszcze wszystkie gry oraz dodatkowy joypad - do dziś zastanawiamy się, jak nasz dealer to wszystko tam upchnął - mimo prób nie udało się nam powtórzyć tego wyczynu. Widać, że facet miał wprawę. Mimo tego zapomniał o jednej rzeczy, a mianowicie o karcie pamięci. Trudno, przyjdzie następnym razem - wraz z SEGA RALLY 2 ale szkoda, że nie możemy na jej temat nic napisać.



Jakże pięknym momentem w życiu każdego gracza jest pierwszy kontakt z nowym padem...

■ KONSOLA

Zrobiliśmy jej mnóstwo zdjęć, abyście mieli pełny obraz sytuacji. Dreamcast jest mały, ale ciężki - wydaje się, że waży tyle, co dwa PSX'y postawione jeden na drugim. Jest także dość gruby. Dalej - standardowo: z przodu cztery sloty na pady, logo SEGA i Windows CE. Klapka od napędu CD chodzi dość ciężko, zaś sam GD-ROM nie różni się wizualnie niczym od standardowych do tej pory napędów CD-ROM. Pod klapką jest też napis informujący, aby nigdy - przenigdy - nie dotykać lasera palcami. To chyba oczywiste. Po włączeniu przycisku Power widzimy rysujący się czerwony makaron i słyszymy ładny dźwięk. Jeśli płytka z grą nie znajduje się w konsoli bądź klapka jest otwarta, wchodzimy do menu. Są tam cztery opcje - play game (odpala grę), system

Kto z ekipy jest największy?



Dreamcast jest mniejszy od PlayStation i Nintendo 64, ale dużo, dużo cięższy. Co ja gadam - jest ciężki jak diabli!



Jak widać DC jest gruba, można powiedzieć nawet że dość zbita i podgięta do góry ;)

Podać joypady, milordzie?



Dwa sloty na karty pamięci



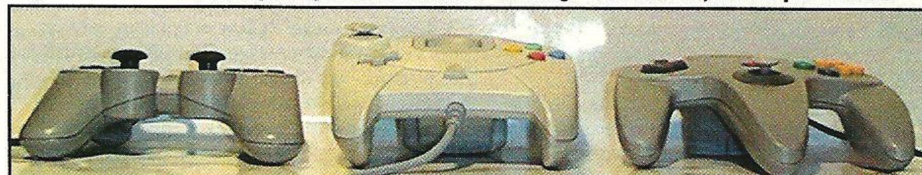
Pad z boku. Nieźle.



Pad jest duży, ale lekki. Analogowa gałka mogłabyby być trochę dalej w prawo, ale to taki detal. Zwróćcie też uwagę na przewód biegnący od pada do konsoli - idzie on z dołu, a nie z góry. Mimo to nie przeszkadza w graniu.



Joypad niemal dwukrotnie przewyższa rozmiarami PSX'owego Dual Shocka, ale nie pad do N64.



Jest także najgrubszy ze wszstkich trzech oryginalnych padów. Co nie znaczy, że jest niewygodny.

(umożliwia przestawienie języka na angielski!), memory manager (do karty pamięci) oraz cd-player (czyli player do płyt muzycznych). Menu jest schludne i proste w obsłudze - zwraca przy tym uwagę fakt, że już tutaj bije w oczy wysoka rozdzielczość i hardware'owe efekty, z których konsola słynęła na wiele miesięcy przed premierą. Ogólnie Dece robi pozytywne wrażenie - bardzo jasny szary kolor kojarzy się dobrze, zaś wykonana z bardzo grubego plastiku obudowa sprawia solidne wrażenie. Jedziemy dalej.

■ MODEM

Modem jest i na razie tyle o nim wiemy. Można go wyjąć - jest malutki, technika cały czas gna do przodu - ale waga konsoli nie ulega praktycznie zmianie. Zobaczycie dalej, że jest oparty na kości Rockwell. To dobra wiadomość dla Polaków - modemy komputerowe oparte na tej kości posiadają homologację TPSA, czyli są kompatybilne z polskimi liniami telefonicznymi. Dalej mała niespodzianka i chwilowy koniec naszej przygody z modemem - bowiem używanie oprogramowania Dream Passport wymaga spełnienia dwóch warunków - po pierwsze trzeba znać kanji, bo program jest niestety po Japońsku, a po drugie trzeba połączyć się z Internetem przez Japonię i tam zarejestrować swoją konsolę. Sega potwierdziła, że taki telefon trzeba wykonać tylko raz - potem można łączyć się już przez swojego lokalnego providera, np. przez darmowy numer TPSA w Polsce . Czekamy, aż ktoś choć częściowo przetłumaczy japońskie znaczki na bardziej zrozumiały dla nas język - być może wtedy uda nam się posurfować w Sieci przy pomocy konsoli. Wrócimy jeszcze kiedyś do tego tematu.



Pudełko w które zapakowany był japoński Dreamcast. Kim jest ten koleś? To gość występujący w reklamówkach telewizyjnych w japonii, zwany przez fanów Mr. Sega - żywa maskotka Sega Japan. Hehe. Niestety pani celniczka zbyt gorliwie otwierała pudło i oddzierając taśmę zerwała mu kawał twarzy.

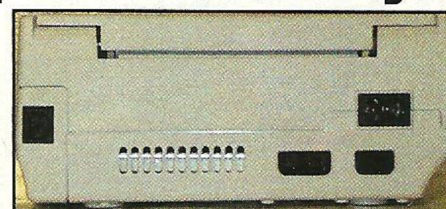
■ JOYPAD

Choć na zdjęciach wygląda masywnie, w rzeczywistości - gdy weźmie się go w dłonie - jest lekki i sprawia delikatne wrażenie. Ma bardzo opływowy kształt. Rzecz, która zwraca uwagę to fakt, iż przewód łączący joypad z Dece wychodzi nie z góry, lecz z dołu! Na początku wydaje się to nieco dziwne, po chwili jednak można się przyzwyczaić. Ujmujemy pada w obie dłonie - palce wskazujące spoczywają na dole, na przypominających spusty przyciskach. Wygląda na to, że trzeba je tam trzymać - praktycznie nie ma alternatywnego rozwiązania, nie ma gdzie ich położyć. Lewy kciuk spoczywa na kontrolerze kierunkowym - analogu bądź cyfrze - Analog chodzi ciężej niż w PSX'owym Dual Shocku - to dobrze. Po prawej stronie znajdują się cztery przyciski oznaczone A, B, X, Y. Kładziemy na nich prawy kciuk tak, aby wciskając czerwone "A" środkiem palca mieć też kontolę nad żółtym "X" i zielonym "Y" jego końcem. Na dole jest jeszcze

Trzy (bardzo) płaskie shoty...



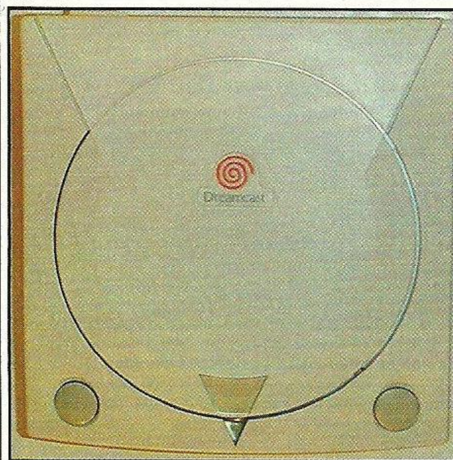
Dreamcast z przodu. Prawdopodobnie standardową opcją w konsolach nowej generacji będą cztery wejścia na pady. Jest logo Segi oraz napis "Powered by Windows CE" po prawej stronie konsoli.



Dreamcast z tyłu. Pierwszy czarny kwadrat od lewej w modemie to gniazdo na wtyczkę telefoniczną. Lewo-góra to oczywiście zasilanie. Pod nim port do kolejnych rozszerzeń, a pośrodku gniazdo na kabel konsola/TV.



Dreamcast z boku, z wyjętym modemem - został po nim slot z piękną szyną (z prawej strony). Zwróćcie też uwagę na widoczny z lewej strony cooler - to piersza konsola, której procesory chłodzone są przy pomocy wiatraczka.




Dece z góry i od dołu. Standardowo - jak to konsola - posiada tylko dwa przyciski, Power i Reset. Czy nie wydaje się wam, że konsola od góry sprawia wrażenie... drapieżnej? Nieważne. Od dołu niewiele widać, oprócz podstawek i naklejek z kodem kreskowym oraz z numerem seryjnym. Po lewej stronie na górze modem.

przycisk Start, na górze zaś dwa sloty na karty pamięci z szybką (karta pamięci ma wyświetlacz, który będzie wykorzystany w niektórych grach, gdy VMS znajdzie się na swoim miejscu). Dwa grube sloty - są grubsze niż sam kontroler. Pad jest fajny, ale nie rewolucyjny - na początku ciężko się do niego przyzwyczaić, a potem - jak zwykle - z górki.

■ IMPORTOWAĆ?

Konsola jest potężna i zapowiada się na niezłego killera - jest jednak coś, o czym powinniście wiedzieć. Pierwszy shipment konsol został błyskawicznie wykupiony, o czym mogliście przeczytać w artykule Origina opisującym japońską premierę. Zwykle bywa tak, że gdy jest zapotrzebowanie na dany produkt, a nie można go nigdzie kupić, jego cena jest bezlitośnie windowana w górę przez różnej maści spekulantów (vide Viagra). I tak jest w przypadku Dece - ostatnie oferty, które przysłali nam bracia zza Odry mówią o 2000-2500 marek za konsolę + 4 gry. Czyli 4-5 tysięcy nowych złotych. Czyli kosmicznie dużo. Na szczęście pod koniec grudnia Sega ma rzucić kolejne 350 tysięcy konsol, a od stycznia regularnie już zaopatrywać rynek, przez co spadną ceny. Tak stoją sprawy. Prawdziwy fan **VIRTUA FIGHTER 3** da i tak każdą kasę, aby mieć w domu niemal perfekcyjne odwzorowanie tego automatu i nawet nie będę się starał go przekonywać, aby nie inwestował. Warto tylko sprawdzić następujące rzeczy:

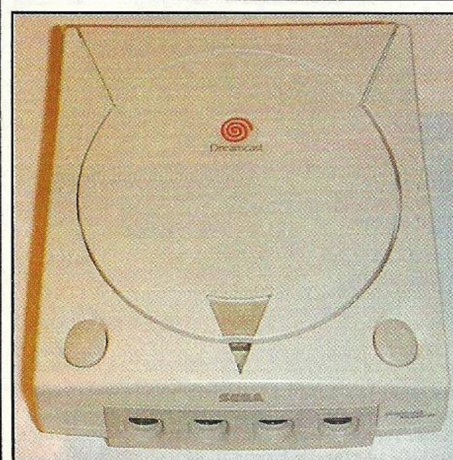
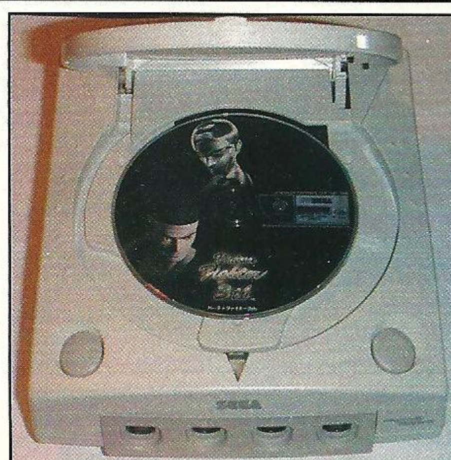


Modem. Mały, poręczny i co najlepsze - wymienny. Na przykład na kartę sieciową...

1. Czy jest odpowiednie zasilanie. W Japonii jest to 110V, w Europie 220V. Trzeba dokupić transformator. Nigdy nie podłączaj bezpośrednio innym kablem - spalisz konsolę!
2. Czy jest odpowiedni telewizor. W Japonii obowiązuje system NTSC, trzeba więc mieć telewizor multisytemowy.
3. Czy jest kabelek RGB w przypadku, gdy nie ma się multisystemowego TV. Warto sprawdzić jak to wygląda - czy nie ma mór, cieni i innych zakłóceń. Przez kilka lat zabawy z konsolami przekonaliśmy się, że kabelek kabelkowi nierówny.

Słowo do wszystkich innych - czekać! Choć konsola jest fajna, a VF3tb wygląda tak, że kopara odbija się od samej ziemi, przyszłość DC jest w dalszym ciągu niepewna (pamiętacie Saturna?). Musimy zobaczyć nowe gry z Japonii, musimy też przekonać się, czy developerzy z Europy i USA myślą poważnie o DeCe. Dla napaleńców - czekać jeszcze miesiąc, dwa - aż ceny spadną przynajmniej o połowę i wtedy ewentualnie kupić importa. Albo poczekać do września '99 na premierę europejską i wziąwszy pod uwagę liczbę obecnych gier, ich jakość i cenę wtedy zadecydować. My zaś będziemy o wszystkim informować najszybciej jak się da.

Dreamcast w Japonii wylądował. Teraz musimy tylko poczekać, czy ulubione hasełko Origina **"Dece - say goodbye to your Pece"** sprawdzi się w praktyce.

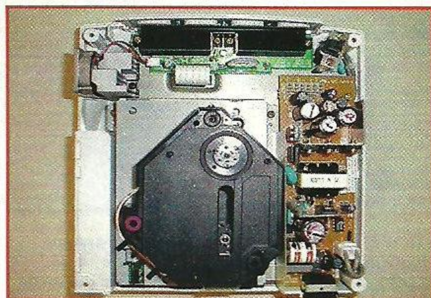
Jeszcze dwa shoty dla pełnego obrazu sytuacji - konsola zamknięta i konsola otwarta, z VF3.

DECE OD ŚRODKA

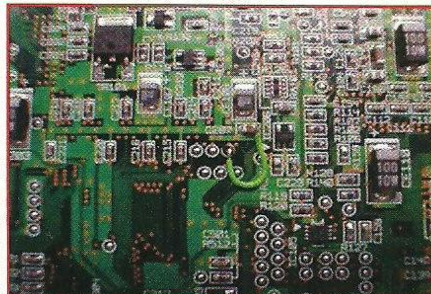
Nie rozbieraliśmy naszej konsoli. Zrobili to za nas jacyś zdrowo szurnięci goście z Japonii, a wyniki swoich badań szybko wrzucili na Internet. Oto one.



1. Dece w kawałkach. Widać tu wszystko - obudowę, mainboard, zasilacz, GD-Rom i modem.



2. Dece bez obudowy. GD-ROM i zasilacz.



3. Na płycie głównej japońskie chłopaki wylukali kabelek lutowany -dosłownie- w ostatniej chwili przed premierą. Chyba w przyszłości Sega zastąpi to ścieżką na płytce?



4. Na zasilaczu dokładnie widać, jak miała nazywać się ta konsola. K-A-T-A-N-A.



5. Modem działa w oparciu o kość Rockwell. To znaczy, że ma homologację w Polsce.

DREAMCAST LAUNCH TITLE

Virtua Fighter 3tb

Jest to chyba jedyna gra, która mimo swej bijącej wszystkie produkty konkurencji popularności w wersji automatowej czekała na swoją konwersję blisko trzy lata. VF3 miała ukazać się jeszcze na Saturnie, lecz wiadomo, co się z nim stało. Wreszcie jest - jako tytuł, który ma wspomóc Dreamcasta i spowodować, że konsola się sprzeda.





O samej grze miesiąc temu napisał sporo Origin, nie ma więc sensu powtarzać jego słów - skupmy się raczej na samej konwersji. Sega obiecała, że będzie ona perfekcyjna. I jest aż, a zarazem tylko nią. To znaczy, że oprócz trybu treningowego nie znajdziemy tutaj **żadnych** innych bonusów obecnych choćby w grach Namco (dodatkowe postacie itd). Jednak w kwestii gameplay'a dostajemy ją bez pudła. Jest dokładnie tak samo jak na automacie, a nawet znalazło się kilka nowych ciosów. Co ciekawe - nie ma VS mode - drugi gracz włącza się tak, jakby wrzucił właśnie żeton.





Ale VF3 to także 60 fps, ultra-płynna animacja, rozdzielczość większa nawet niż automat, trójwymiarowe tła, tekstury dla których można zabić i grafika, która powoduje drganie gałek ocznych. VF3tb wygląda w ruchu po prostu niewiarygodnie, nic nie może się z nią pod tym względem równać. Powtarzam, to trzeba po prostu zobaczyć w ruchu, aby zrozumieć, w czym leży potęga nowej generacji konsol. To jest zwyczajnie nieprawdopodobne. Dorzucono nawet widok z oczu zawodnika i ukośny rzut z góry/boku. Choć na oko ścięto trochę detali, jak na przykład mgłę na arenia Aoi. Ale co tam, i tak jest niewiarygodnie.





W rzeczywistości **jest** to tytuł zdolny sprzedawać systemy, podobnie jak seria TEKKEN na PlayStation. Sega obiecywała perfekcyjną konwersję z automatu, a wszyscy zacieraliśmy ręce z myślą o wielogodzinnych multiplayerowych sesjach.

Nie chcę tu rozpętywać kolejnej wojny - każdy gracz prędzej czy później sam określi, który system walki preferuje - ten z TEKKEN'a, czy ten z VF. Nie jest to też recenzja, bo grałem w VF3 zbyt krótko - do tej pory ledwie kilka nocy i ciężko byłoby po tak krótkim czasie oceniać grę, do której plik tekstowy z ciosami i poradami zajmuje ponad 2MB, do dziś w Japonii ludzie kłaniają się w pas przed mistrzami kolejnych turniejów (tetsujinami), a sam produkt jest zjawiskiem kultowym. Ale są pierwsze wrażenia.

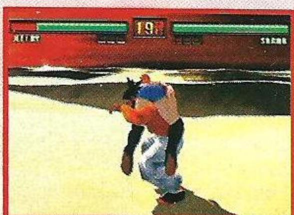


Kocham tę grę. Właściwie tylko dla niej sprowadziliśmy Dreamcasta z Japonii. Być może napiszę o niej więcej za miesiąc - kiedy przeanalizujemy wszystkie za i przeciw, a także porównamy tę konwersję z oryginalnym automatem (w Warszawie nie ma VF3).

VF3tb jest dokładnie tym, czym miało być - pokazem mocy Dece. Solidnym ciosem między oczy i czymś, co długo nie zostanie zapomniane.









DREAMCAST LAUNCH TITLE

PenPen Tri-Ice-Lon

Pewnie w tej chwili patrzycie na tę stronę, starając się wywnioskować ze screenów jaki gatunek reprezentuje sobą PEN PEN TRI-ICE-LON. Niestety nie jest to symulator zarządzania zmechanizowaną rzeźnią, ani nawet tajemniczy loch pełen bezokich mutantów rzygających na wszystkie strony strugami krwi. PEN PEN to wyścig, przeklęty japoński wyścig infantylnych aż do bólu pokrak. Już samo patrzenie na stworki może niektórych zemdlić (Spójrz w prawy-górny róg - żyjesz?), radzę więc ostrożnie dozować sobie tę stronę i nie pakować w nią kanapek do szkoły.



TRI-ICE-LON może znaczyć po japońsku (czy też w języku tych pokrak - jak wolicie) "trzy-lód-tlon". I pewnie tyle znaczy, bowiem dla jednych pocieszne, a dla innych ohydne stworki potrafią robić właśnie trzy rzeczy: biegać, pływać i podlatywać na swoich pokracznych skrzydełkach. Są tu cztery trasy, każda ma trzy wariacje. Każdy wyścig rozpoczyna się właśnie od wachlowania niewyrośniętych skrzydełek, dalej pokraki przechodzą do rytmicznego truchtu, aby wreszcie zanurzyć swoje truchełka w lodowato wyglądającej wodzie.

Można też dopalić swoją pokrakę (ale nie sterydami albo Red-Bullem, ale power-upami) i atakować do przodu, przepychając się między sobą - nawet na dwóch, trzech lub czterech graczy. Najciekawszym etapem jest pływanie, najsłabszym zaś machanie dziwnymi wyrostkami, które za nic nie chcą udźwignąć gumowego pingwina w kapeluszu, którym japońskie mamy z pewnością straszą małe dzieci.

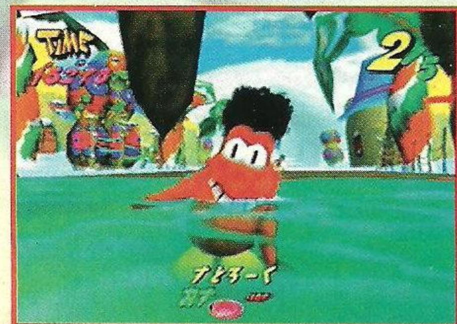


Pamięta ktoś może MOTOR TOON GRAND PRIX na PSX'a, albo DIDDY KONG RACING na N64? Ta gra jest utrzymana właśnie w tych klimatach - tyle, że jest bardziej wykręcona, a nawet zakręcona jak Reni Jusis. Momentami jest tego zbyt wiele jak na moją 24-letnią europejską głowę, która pod wpływem popiskiwania PENPEN'ów puchnie jak balon i prosi o litość. No dobra, przeklinam pokraczne stwory i bulwersuję się nieco całością designu, ale muszę przyznać, że PEN PEN momentami jest nawet zabawny. Gdy mija pierwsze - niekorzystne - wrażenie, nabiera się ochoty do gry. Szczególnie przy tak ładnej, płynnej (60 fps, bo to przecież NTSC!) i kolorowej grafice, która - miejmy nadzieję - będzie w przyszłości wizytówką Dreamcasta i każdej nowej konsoli. Screeny nie oddadzą tego, co momentami dzieje się na ekranie - jeśli to jest jeden z pierwszych tytułów na Dreamcasta, możemy być dobrej myśli - niesamowity potencjał tej konsoli jest jeszcze do udowodnienia w akcji.





Szkoda, że Sega nie zdążyła na czas opracować konwersji SEGA RALLY 2. Do diabła, oddalibyśmy wszystkie trzy gry znajdujące się na tych dwóch stronach za choćby playable demo SR2 (ale żeby były tam ze 3 tory!). Tylko z braku konkurencji jest to praktycznie druga i ostatnia po VIRTUA FIGHTER 3tb gra, którą w tej chwili warto zaimportować, jeśli ktoś ma za dużo kasy w portfelu. Długo grać się w to nie da (głowa puchnie, głowa puchnie!), ale z pewnością nada się na przerywnik od intensywnej młócki w VF3tb, która jest w tej chwili prawdziwą radością naszego życia.



DREAMCAST LAUNCH TITLE

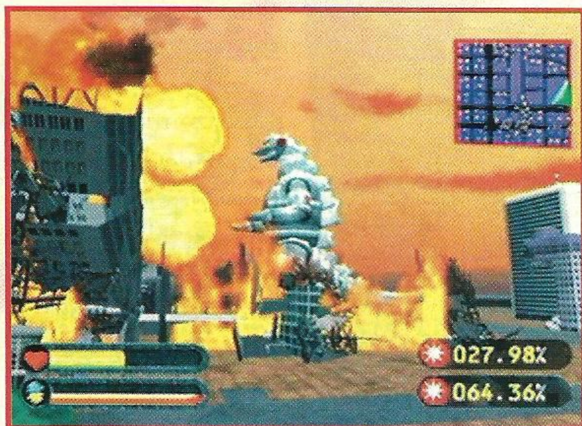
Godzilla Generations



Pierwszy niewypał. GODZILLA GENERATIONS to gra słaba - ładna, ale słaba. Choć założenia były szczytne, bo destrukcja japońskich miast w skórze wielkiego gada mogła być czymś przyjemnym. Ale nie jest i to z kilku powodów. Po pierwsze - potwór porusza się identycznie, jak na japońskich filmach z wytwórni Toho. Czyli - wolno i majestatycznie. Za wolno, jak na grę zręcznościową. Druga sprawa to widoki - akcja obserwowana jest z kilku samodzielnie przełączających się kamer (a'la RESiDENT EVIL) usytuowanych momentami w dość niewygodnych miejscach, a przede wszystkim na dole. Autorzy starali się przez to oddać wielkość stworów i choć w pewien sposób im się to udało, w zasadzie gra jest przez to totalnie niemiodna. Kamery przełączają się w najbardziej niewygodnych momentach, a sterowanie jest po prostu kiepskie - wolne i chwilami strasznie niewygodne. Zauważyliśmy także błędy graficzne - jak na przykład problemy z detekcją kolizji (czyli moment zetknięcia się obiektów z ogonem). Takie coś od samego początku? Choć wysoka rozdzielczość i ogień z paszczy stwora robi naprawdę wrażenie, reszta jest raczej słaba.







Gra współpracuje z kartą pamięci, czyli VMS'em, pozwalając w jakiś sposób transportować w obie strony potwory do demolki i do hodowli. Na początku gra może się spodobać, ale po chwili - gdy okazuje się, że każdy poziom jest niemal identyczny - entuzjazm znika. Co tu dużo mówić... GODZILLA GENERATIONS nie jest warta trzech i pół bańki za import. Być może do momentu premiery europejskiej (jeśli będzie w Europie) gra zostanie dopracowana - teraz jest niewarta uwagi.










DREAMCAST LAUNCH TITLE

July







Zdajemy sobie sprawę, że jesteście głodni informacji także i o czwartej pozycji, jaka pojawiła się na półkach w dniu premiery Dreamcasta, ale obawiam się, że niewiele mamy na jej temat do powiedzenia. Z prostego powodu - jest po prostu japońską przygodówką. Zabezpieczenie przed niegodnymi białymi ludźmi? Bardzo możliwe...



Do produkcji tego tytułu nie były potrzebne gigantyczne pieniądze, ani potężne technologie - JULY jest interaktywnym komiksem ze statycznymi obrazkami przerywanymi często animacjami, na których pojawiają się czołgi, rakiety i inny sprzęt militarny. Akcja gry ma miejsce (o dziwo) w lipcu 1999 roku - obecność czołgów, dział i innego metalowego śmiecia wyraźnie wskazuje na jakąś wojnę lub rebelię. Gracz wciela się w rolę młodego mężczyzny. Rzecz polega na interakcji z innymi ludźmi, w tym z kilkunastoma pięknymi dziewczynami - podczas dialogów można wybrać spośród kilku opcji, aby pchać dalej scenariusz. Jest też jakaś mapa i kilka opcji w języku angielskim - cała reszta to czyste kanji. Acha - teksty nie są czytane przez lektorów, co znowu świadczy o niskim budżecie tej produkcji. Niestety, mimo najszczerszych chęci nie udało nam się praktycznie nigdzie dojść.



W końcu jesteśmy tylko białymi gajinami. A szkoda - okładka, intro i samo logo JULY jednoznacznie sugerują jakąś mroczną tajemnicę kryjącą się w tej grze. Prawdopodobnie ostrą jatkę z udziałem półnagich nastolatek i bandy nożowników, czy też gości specjalnych z zaświatów. Jeśli gra nie ukaże się w Europie (a raczej się nie ukaże...), nigdy się tego nie dowiemy.

opór jest daremny

Wiesz, że chcesz mieć ostre, pozbawione zniekształceń skany, jakie może zapewnić tylko wyjątkowy, podwójny obiektyw DuoScana. Wiesz, że potrzebna Ci jest technologia Agfy – TwinPlate, abyś mógł ładować materiały transparentne właśnie wtedy, gdy skanujesz grafikę na materiale refleksyjnym. Wiesz, że nie możesz się obyć bez sterowania obrazem gwarantowanym przez oprogramowanie Agfy... Po co więc walczysz ze sobą? Kup DuoScan. Wiesz, że tego chcesz.





DuoScan T2500 & DuoScan T2000 XL

DuoScan T2500 (z lewej strony): Technologia Twin Plate™ z dwoma stołami skaningowymi do obróbki materiałów refleksyjnych i transparentnych, optyka Dual Lens™, rozdzielczość 2500 x 2500 dpi, 36 bitów, format obu stołów do A4. DuoScan T2000 XL (z prawej strony): taki sam jak poprzedni, z wyjątkiem rozdzielczości 1000 x 1000 dpi oraz formatu do A3 dla materiałów refleksyjnych i do A4 dla materiałów transparentnych.





Duoscan & Duoscan T1200

DuoScan (z lewej): Technologia Twin Plate, rozdzielczość 1000 x 2000 dpi, format do A4. DuoScan T1200 (z prawej): taki sam jak poprzedni, z wyjątkiem rozdzielczości 600 x 1200 dpi z opcjonalnym podajnikiem na 10 stron dokumentów.

Oprogramowanie:



Wszystkie skanery są oferowane z programem Agfa FotoLook 3.0 do sterowania kolorem i rozdzielczością obrazu, doskonałego skanowania partii materiałów oraz negatywów, z nowoczesnymi narzędziami do usuwania siatki i wyostrzania, a ponadto z programem Agfa ColorTune do zarządzania kolorem; DuoScan T1200 jest również dostarczany z oprogramowaniem OmniPage LE OCR do rozpoznawania tekstu i Corel PhotoPaint 8.0. Kompatybilne z MAC i PC.

www.agfa.com.pl











DYSTRYBUTORZY: AKON Warszawa 022/844-5096; BETACOM Warszawa 022/633-3336; EPRINT Łódź 042/6570-038; TECHMEX Bielsko-Biała 033/130-100; OFFICE CENTRE Warszawa 022/863-5349
DEALERZY: AGFA Oddz./Wrocław 071/614-501; AKON Warszawa 022/844-5096; APLAND Bielsko-Biała 033/123-642; Katowice 032/256-1905; CORTLAND Katowice 032/253-9756; Poznań 061/861-7837; Warszawa 022/825-9276; CCS Wrocław 071/211-666; DIOS Szczecin 091/439-1127; FOCUS Kraków 012/422-4053; INTER SA Olsztyn 089/539-1307; MAXSOFT Warszawa 022/672-6050; STUDIO PARTNERS Kielce 041/343-0366; PRINT POLAND Bytom 032/282-8118; USE Gdańsk 058/345-3144; ZBROJA Kraków 012/412-0927; SOFT DESIGN Warszawa 022/631-6564; T-MATIC Białystok 085/744-2151
SKLEP INTERNETOWY: sklep.cortland.com.pl

AGFA Sp. z o.o., 01-045 Warszawa, ul. Kolska 3; Tel. 0-22/636-7576, Fax 0-22/838-9203

WHAT DO YOU SEE?

AGFA
The complete picture.

jest tylko jedna Lara Croft

txt Merlin



Lara, Lara, Lara. Można ją kochać albo nienawidzić, stawiać ołtarze bądź je profanować. Pełna dowolność. Nie można jednak przejść koło niej obojętnie. Każdy się odwróci – jeden ponieważ jest nią zafascynowany, drugi by cisnąć przekleństwo. A może się mylę?

Jeszcze zanim ukazała się pierwsza część TOMB RAIDERA z przecieków i informacji prasowych było wiadomo, że Lara będzie kobiecą wersją Indiana Jonesa. Świat jedzie do przodu – wiadomo, równouprawnienie i te sprawy, więc czemu by nie? Przecież populacja graczy to w przygniatającej większości mężczyźni. Lara jako kobieta miała duże szanse się spodobać, a graficy już ją odpowiednio wyposażyli we wszystkie potrzebne do podobania się atrybuty. Panna Croft uśmiechała się prowokująco i falowała biustem, a panowie mieli z tego dużo radości. Niejeden z graczy spędził godziny przed telewizorem usiłując zmusić do działania kod Nude Raider, o którym mówiło się, że rozbiera Larę. Oczywiście można twierdzić, że to wszystko dlatego, że - jak niosła plotka – nagiej Lary nic nie atakowało. Dobra dobra - ktoś w to uwierzył?

Doktorowi Jones - jak na prawdziwego mężczyznę przystało - w każdej części towarzyszyła piękna, powabna, i najczęściej zdradliwa niewiasta. A Lara? Pamięta ktoś jakiś jej romans? Nic. Lara jest niezależną, silną, zdecydowaną, a przy tym bardzo seksowną kobietą, która mężczyzn traktuje dość obcesowo. Wystarczy przypomnieć sobie nieudacznika Larsona (gostek z pierwszej części). Koło wodospadu w Zaginionej Dolinie dostał niezłą nauczkę, a w Sanktuarium Scionu, gdzie zadarł z Larą po raz drugi, zakończył swój nędzny żywot. Swoją drogą kobiety też z nią najłatwiejszego życia nie mają. Jeśli podpadną, najczęściej kończą je przy drugim czy trzecim spotkaniu. Krwawa jest ta Lara, a przecież znana jest także jako Panienka Z Dobrego Domu Lara. Ale właśnie taka panna Croft się podoba. Może dlatego, że nie jest jakąś tam wiotką i słodką idiotką, może z powodu biustu 34D... Jak by nie było, nie zmienia to faktu, że poderwać to ją można chyba tylko na magazynek amunicji.

Rozczarowanie częścią drugą TOMB RAIDERA odbiło się echem na samej postaci. Co prawda krytykowana była gra, nie Lara, to jednak posłuch zdobyły sobie głosy ją deprecjonujące. Kwestionowane były jej umiejętności i ich wiarygodność oraz co ciekawe - jej biust. Lara wykreowana na boginię milionów zaczynała tracić wyznawców. Postawiono jej bardzo poważny zarzut – komercję, a nic tak nie zniechęca ludzi jak podejrzenie, że ktoś robi ich w konia. TOMB RAIDER 2 zbyt mocno bazował na popularności samej Lary nie wnosząc wiele nowego. Szybko zostało to zauważone przez szeroką publiczność, a Lara nie zdołała obronić całej produkcji. Blask Lary przygasł, mit podupadł. Do łask powrócił stary, dobry Indiana. Nie rzadko słychać było głosy: „Co tam jakaś Lara. Doktor Jones jest najlepszy". Teraz jednak, kiedy Lara uderza po raz trzeci nic nie jest pewne.

Jeszcze za wcześnie by prognozować, ale jeśli panowie z Eidos wyciągnęli wnioski z części drugiej to kto wie – może Lara wróci na piedestał, z którego z takim łomotem spadła? Teraz albo nigdy, bowiem Larze przybywa coraz więcej i to żeńskich konkurentów - by wymienić tylko dwie: Rynn z DRAKAN'A i Leeloo z THE FIFTH ELEMENT.

czytaj dalej ▶



Nie ma takiego wyzwania, którego Lara by sie nie podjęła. Zawsze chociaż spróbuje.

▶ Fenomen Lary szybko osiągnął niesamowite rozmiary, a że Eidos słynie z pięknych dziewczyn promujących jego gry, należało spodziewać się i kogoś w roli panny Croft. Pierwszy wybór padł na angielską modelkę **Rhone Mitrę** (wymiary w ramce). Publiczne wystąpienia na E3 i ECTS szybko przyniosły jej dużą popularność i rzesze fanów. Podczas tournee jako Lara Croft, **Rhona** odbyła kilka sesji zdjęciowych, pojawiała się publicznie w ściśle przylegającym do ciała, niebiesko-brązowym stroju i czerwonych okularach z okrągłymi oprawkami, udzieliła kilku wywiadów, a nawet brała udział w nagraniu popowego singla zatytułowanego **„Getting Naked"**. Wszyscy spodziewali się, że to właśnie ona wystąpi w roli Lary w zbliżającej się produkcji filmowej (patrz ramka), zwłaszcza że aktorstwo nie jest jej obce. Ku zdziwieniu wszystkich Eidos Interactive zwolnił **Rhonę**, a powody swojej decyzji pozostawił do domysłów wszystkich zainteresowanych. Ze swojej strony **Rhona** również milczała.

Kostium Lary przeszedł następnie w ręce francuskiej modelki i aktorki **Vanessy Demouy**. Najpewniej zawdzięcza go rodzimemu magazynowi VSD, na którego okładce się pojawiła. Nie był to przypadek, bowiem jeden z artykułów w numerze poświęcony został właśnie rynkowi gier i zwracał uwagę na podobieństwo **Vanessy** do panny Croft. Choć oficjalnie nie dokonano jeszcze wyboru aktorki, która wcieli się w Larę plotki mówią, że będzie to właśnie **Vanessa**. Ona sama w wywiadzie dla VSD przyznaje, że nie miałaby nic przeciwko temu.

Oficjalny komunikat Eidos'u głosi, że nie ma czegoś takiego jak oficjalna Lara Croft. Powtarzając za notatką: „wiele modelek może pasować do tej roli". Musi coś w tym być skoro kolejną z nich jest **Nell McAndrew**. Jej ostatnia trasa promocyjna zahaczyła o Australię (tak, tam też ludzie grają w Tomba). W jednym z wywiadów **Nell** zapytano: Lara ma duży biust, wąską talie oraz bardzo długie nogi. Czy myślisz, ze to właśnie z tego powodu tak bardzo podoba się mężczyznom?

Nell: Nie... nie dlatego, że prezentuje się okazale, chociaż z początku te cechy bardzo pomagają. Myślę, że mężczyźni zakochują się w Larze raczej z powodu jej zwinności i wszechstronności. Nie ma takiego wyzwania, którego by się ona nie podjęła, zawsze chociaż spróbuje. Nie pozwala by cokolwiek stanęło jej na drodze i myślę, ze wielu mężczyzn lubi potrafiące sobie radzić kobiety o silnym charakterze.

Nie pozostaje mi nic więcej jak dodać od siebie te trzy kropeczki...

Lara Croft

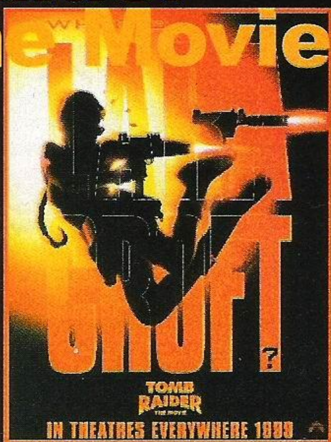
Wiek: 31 lat
Stan cywilny: panna
Wzrost: 177 cm
Waga: 54 kg
Biust: 34D
Talia: 61 cm
Biodra: 87 cm
Znane pseudonimy: Lara Cruise

Urodzona w Anglii 14 lutego 1968 roku. Jest córką szanowanego magnata transportowego Lorda Henshingly Croft'a. Ze względu na pochodzenie otrzymała wykształcenie odpowiednie dla panienki z wyższych sfer. W wieku 11 lat zaczęła naukę w Sorbonie w Paryżu. Tam też, zanim wróciła do Anglii skończyć naukę, po raz pierwszy spotkała się ze wspinaczkami skalnymi. Mając 17 lat wybrała się na narty do Tybetu, która to wyprawa odmieniła jej życie. Podczas lotu powrotnego, w gęstej mgle samolot wpadł na stado ptaków. Jeden z nich przebił przednią szybę kabiny pilotów redukując widoczność do zera. Samolot stracił stabilność i jedno ze skrzydeł uderzyło w skałę. Lara doszła do siebie 45 minut po katastrofie. Wszyscy z wyjątkiem niej nie żyli. Obawiając się lawiny złapała co było pod ręką i uciekła z wraku na chwilę przed tym, jak miejsce kraksy zostało pogrzebane pod grubą warstwą śniegu. Po tygodniu błądzenia Lara, pół żywa dotarła do wioski Tokakeriby w pobliżu Biratnagar w Nepalu. Do zdrowia przywrócił ją tam amerykański misjonarz - doktor Laing.

Po powrocie do Anglii Lara zorientowała się, że wyższe kręgi, do których należała, są dla niej zbyt skostniałe i nudne. Zaczęła tęsknić do prawdziwych przygód, w których zdążyła zasmakować. Wyrzekła się więc życia salonów i rozpoczęła wyprawy do dzikich miejsc na wszystkich kontynentach. Rodzina nie popierała jej awanturniczego trybu życia i w 1988 roku wyrzekła się jej. By opłacić swoje podróże Lara zaczęła więc opisywać je w książkach, które szybko stawały się bestsellerami. Z pisania książek Lara żyła do momentu, kiedy w 1993 roku skontaktował się z nią jeden z rodzinnych prawników. Zdradził on jej informację o sekretnym skarbie ukrytym przez jej odległych krewnych. Po długich poszukiwaniach Lara odnalazła skarb, który ustawił ją na resztę życia. Razem ze skarbem otrzymała dużą połać ziemi na wyspie Św. Bridgett wchodzącej w skład Brytyjskich Wysp Dziewiczych, jak również tytuł księżnej tych ziem. Obecnie Lara mieszka sama w swojej posiadłości w Surrey. Widywana jest również w swoim letnim domu na wyspie.

Tomb Raider the Movie

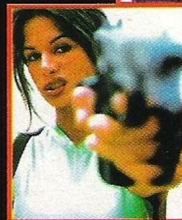
Od jakiegoś już czasu chodzą słuchy o filmie TOMB RAIDER. Na dobrą sprawę wiadomo dokładnie tyle. Lakoniczne informacje umieszczone na serwerze Eidos'u – jedynego oficjalnego ich źródła - wręcz zachęcają do spekulacji. Pozostają więc tylko domysły, wątpliwej wiarygodności przecieki z produkcji oraz plotki. Pewne jest, że produkcją zajmie się Paramount Motion Pictures, mniej pewne już to, że film na ekranach pojawi się latem 1999 roku. Podstawowe pytanie: kto zagra pannę Croft, póki co pozostaje bez odpowiedzi, choć niejedna by chciała... W sieci pojawiły się przecieki z Paramount na temat pierwszej wersji liczącego sobie 108 stron scenariusza do filmu. Nie nastrajają one zbyt optymistycznie. W zarysie, Lara z bliżej nie określonych powodów wybierze się na poszukiwania zaginionego miasta El Dorado. Przy okazji uratuje też część świata przed zagładą nuklearną. Niedomyślnym już tu podpowiem, że film kończy się happy endem. Nie brakować ma w nim scen żywcem wyjętych z Indiana Jonesa, ujęć omijania przez Larę wymyślnych pułapek w starożytnych świątyniach, czy walk w dzikich rejonach dżungli Ameryki Południowej a'la Arnold w Predatorze. Po lasach buszować będą źli panowie z Australii poszukujący tego samego co Lara plus guza. Zmianie ma ulec przeszłość Lary, której rodzice w tej wersji mieliby zginąć w katastrofie samolotu w Himalajach, a ona sama zostać wychowana przez buddyjskiego mnicha służącego jej za kamerdynera i trenera w jednym. Film ma być utrzymany w stylu Bondów, a panna Croft ułatwiać ma sobie życie przy pomocy dużej liczby elektronicznych gadżetów. Przerażająca wizja, nie? Trochę to dziwi. Przecież Lara jest na tyle oryginalną postacią, że robienie z niej krzyżówki doktora Jonesa i Bonda z dodatkiem Arnolda na kilometr trąci komercją. Szkoda by było. Na szczęście to tylko plotki, a tym nie należy chyba wierzyć...



Rhona Mitra



Urodzona w Chelsea, Zachodnim Londynie, Anglii w 1976 roku. Ponieważ natura obdarzyła ją niewystarczającym (według niej) obwodem w biuście, Rhona, by bardziej upodobnić się do Lary poddała się operacji powiększenia piersi z rozmiaru 34A (wcale nie twierdzę, że wiem ile to jest) na 34DD (też nic nie twierdzę, ale brzmi bardzie no... masywnie). Miała wtedy 21 lat. Chodzą słuchy, że rezultaty lekko nią wstrząsnęły, ale szybko polubiła obcisły kostium Lary.



Wiek: 22 lata
Wzrost: 173 cm
Biust: 34DD
Talia: 61 cm
Biodra: 91 cm
Rozmiar ubrania: 38
Rozmiar buta: 39

Vanessa Demouy



Świat ujrzał ją po raz pierwszy 5 kwietnia 1973 roku. Ognista Francuzka, pozująca także do aktów. Karierę modelki zaczęła w wieku 15 lat, lecz bycie piękną nie jest jedynym jej zajęciem. Zawzięcie trenuje gimnastykę i taniec klasyczny. Wydała nawet własny album „Reve de Fille". Uwielbia wino, czekoladę i filmy Walta Disney'a. Nienawidzi zielonego koloru, a jej rottweiler ma na imię Mickey.



Wiek: 25 lat
Wzrost: 170 cm
Biust: 90 cm
Talia: 59 cm
Biodra: 90 cm
Waga: 46 kg
Rozmiar buta: 37

Nell McAndrew



Urodzona 6 listopada 1975 roku. Jej znakiem zodiaku jest skorpion. Jako Lara nosi perukę, choć jest naturalną brunetką. Obecnie krótko ścięta, zielonooka blondynka. Uwielbia włoską kuchnię, której potrawy popija czerwonym winem. Nie stroni od sportu wyczynowego i szeroko rozumianych wyzwań. Dawniej pracownica banku, jak również hostessa w programie 'Man Oh Man'.



Wiek: 23 lata
Wzrost: 175 cm
Biust: 32D cm
Talia: 63 cm
Biodra: 92 cm
Waga: 50 kg
Rozmiar buta: 38







Jak było, wie chyba każdy; Jedynkę kochali wszyscy. Dwójki - nienawidzili. Tak wypadało, tak było w modzie, takie recenzje Tomb'y zebrały. Szalę przechylić miał, mógł i musiał numer trzeci. A oto i on. Pora puścić wagę w ruch.

Pierwsze wrażenia: intro - jest. Trzyma klasę. Lara, sztuk jeden – na ekranie. Wciskam przycisk - Lara skacze. Tak, nie ulega wątpliwości, to TOMB RAIDER. I tu zaczynają się schody. Co z tego, że panna Croft jest dochuchana ze wszystkich stron, staje na głowie, chodzi po ścianach i suficie? Nic. Zupełnie nic. Teraz przychodzi do pokonania pierwszego etapu. Co się rzuca w oczy? Ano złośliwie zaprojektowane poziomy denerwujące rzucanymi pod nogi kłodami. Co za przyjemność trzy razy pokonywać tę samą drogę skoro już przy drugim czuje się monotonię, a przy trzecim zna wszystko na pamięć, blokuje pada i idzie zrobić kawę... Jasne, można rzucić argument, że są i poziomy bajecznie skomponowane, z kilkoma możliwymi drogami ukończenia. Są i chwała im za to. Jest to innowacja, do tego pozytywna, czyli coś czego TR3 bardzo potrzebuje. Czasy większego skomplikowania czynności najwyraźniej odeszły w zapomnienie. Pamięta to ktoś jeszcze? Poziom The Cistern, pierwszy Tomb. By otworzyć trzy, jedne po drugich drzwi (dwoma srebrnymi kluczami i jednym złotym) trzeba było odnaleźć cztery klucze białe. Kiedy Lara podchodziła do zamka, nic nie działo się automagicznie. Z pęku kluczy należało wybrać ten właściwy. A najważniejsze było, że był ten pęk. W Tombie drugim nikt już tego nie uświadczył – jeden klucz, jeden zamek. I nic więcej. Pojedyncze układanki, nic się nie krzyżowało, nie zawierało w sobie. Niestety TR3 poszedł w ślady dwójki, zresztą nie tylko pod tym względem. Jakby rekompensując brak skomplikowanych zagadek, TR3 jest bardzo trudny zręcznościowo. Dwójka też tak miała.

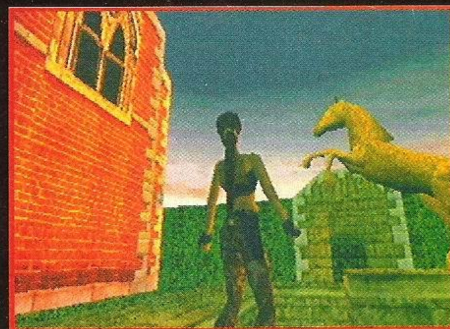
To, za co TR1 zebrał wysokie noty, to to, że niezależnie od tego jak bezmyślnie by się nie postąpiło, czegokolwiek nie przegapiło, zawsze (zwróćcie uwagę na poprzednie słowo) można było cofnąć się i wszystko naprawić. Nic nie przepadało. Nie było ślepych zaułków, do których wejście zatrzaskiwało się z łomotem. W TR3 bez specjalnego starania da się zaprowadzić Larę w miejsce bez wyjścia (mnie się udało). Problem tym większy, że gra pozwala na robienie tylko jednego save'a na karcie pamięci w jednym czasie, więc jeśli zapisze się grę w nieodpowiednim momencie, trzeba powtarzać poziom od



początku. Za to bardzo udatnie wprowadzony został wątek fabularny. Niemal po każdym poziomie możemy oglądać zainscenizowaną scenkę, która stanowi cząstkę wewnętrznej historii rozgrywającej się w danym rejonie świata. Nadaje to sensu postępowaniu Lary i mówi również wiele o niej samej. Wielki plus za to.

Filmiki mogą się podobać. Jednak straciły one dużo z uroku tych z pierwszego Tomba, które oglądało się z wypiekami na twarzy: Lara z palnikiem w ręku odcina kabel utrzymujący windę i z zawrotną szybkością unoszona jest na dach budynku. Co widzimy w TR3? Lotnisko, helikopter. Lara otwiera drzwi kabiny, pilot uśmiecha się lubieżnie, a ona wyciąga pistolet. Widok z zewnątrz. Słychać tylko strzały. Gdzieś zapodział się poprzedni duch przygody. Może takie postępowanie ma dodać Larze kontrowersyjności, ale jeśli tak to jest ta najtańsza z możliwych. Zdecydowana i niezależna? Może. Gdyby jednak zwyczajnie wyrzuciła tego pilota z kabiny, sytuacja rozegrana zostałaby dużo lepiej.

Poziomy są niezwykle kolorowe – puszcza mimo iż źdźiebko pustawa – zielona, wilgotna, bagnista i zamglona. Przestrzenie pustyni Nevada utrzymane są w klimacie gorącego powietrza falującego nad









Tomb Raider III
Adventures of Lara Croft

rozgrzaną ziemią, kłujących traw i piaszczystych skał. Londyn nie byłby Londynem, gdyby niemal przez cały czas nie zacinał deszcz. Wyspy tropikalne wyglądają zupełnie jak na pocztówce – krystalicznie czysta woda, palmy i piaszczyste plaże. Nie ma co. Pod względem dopracowania graficznego poziomy są niemal perfekcyjnie. Widać jak spadające z nieba (a w każdym razie z góry) krople rozbijają się o tafle wody wywołując na niej kręgi. Lara również rozchlapuje ją na lewo i prawo, a pełznąć w niej wywołuje fale. Wiatr wyprawia cuda z jej warkoczem, który nieporęcznością przebija nawet jej biust. Z obowiązku należałoby się też zachwycić się ładnie zrobionymi eksplozjami granatów i rakiet. Ogień w nich i osobno prezentuje się doskonale, tak że jak jeden z bossów ciska ognistymi kulami to wywołuje naprawdę niezwykłe efekty, również świetlne.





Wszystko to wzbogacone jest o niesamowitą ścieżkę dźwiękową (trzeba ją jednak nieco przyciszyć, bo kiedy Lara zaczyna walić seriami z UZI uszy bolą). Wiatr przynosi ze sobą odgłosy dżungli, szum strumieni, poćwierkiwania ptaków. To tylko na początku. Londyn wypełniony jest wrzawą ulic i kakofonią klaksonów samochodowych. Nie sposób oprzeć się wrażeniu, że tuż za rogiem jest ruchliwe skrzyżowanie. Muzykowanie żyjątek pustynnych (a może grzechotników?) to dźwięki piasków Nevady. Czuć klimat każdego z regionów, po których podróżuje Lara. Smaczku dodają nagłe, bardzo szybkie wstawki sygnalizujące niebezpieczeństwo – nadbiegającego tygrysa, czy gościa z karabinem. To trzeba usłyszeć!

Przeciwnicy trzymają poziom. W każdym razie mają dużo mniej kantów niż ci w poprzednich częściach. Lara wykańcza ich równie bezwzględnie co zawsze. Jednego po drugim. Krew tryska z nich jeszcze kiedy w drgawkach leżą na ziemi. Padają... i podnoszą się? Nie. Przecież są martwi. Wystarczy jednak, żeby Lara odwróciła się na chwilkę, a ich ciał już nie ma. Znikają. Może to kosmici? Nieeee. Sprawdzałem – nie rozsypują się w pył, nie roztapiają. Niektórzy, jakby w przeprosinach zostawiają po sobie to apteczkę, to jakiś magazynek. Efekt wyraźnie zamierzony, tylko trudno domyślić się motywów takiego postępowania. Moment, w którym padają brocząc krwią wygląda dużo bardziej drastycznie (jeśli to psychikę niewinnych dziatek twórcy gry chcieli chronić) i niesmacznie niż leżące sobie spokojnie zwłoki. Brak zdecydowania? Jeszcze jedno. Przeciwnicy pojawiają się na swoich miejscach wychodząc najpewniej z pod ziemi (choćby było to sto metrów nad nią). Bo jeśli podejdzie się nich niestandardowo (np.: Lara spadnie z dachu, zamiast z niego zejść) to nie ma ich na pozycjach. Kiedy jednak wszystko załatwi się w zamierzonej przez projektantów kolejności, każdy zły gość ściskający palec na spuście pistoletu z celownikiem laserowym czai się w swojej kryjówce.

Każdy kto grał choćby w DOOM'A czy DUKE NUKEM dobrze wie czym kończyła się salwa z rakietnicy w najbliższą ścianę. Nie obeznanych informuję: z miejsca czerwony ekran widziany z poziomu podłogi. Lary jednak nic nie rusza. Można walić w mur, przy którym stoi, aż do wyczerpania się rakiet. Co dziwne, każdy (oczywiście poza panną Croft) kto znajdzie się w polu rażenia rozpada się na kawałki. Natychmiast.

Żeby nikt nie pomyślał. W TR3 warto zagrać. Choćby po to, żeby przekonać się na własnej skórze i samemu ocenić czy nie wyładowuje własnego rozczarowania na recenzji. Przecież graficznie to cacko. Dźwięk, że mucha nie siada. Czego ja się tak właściwie czepiam???

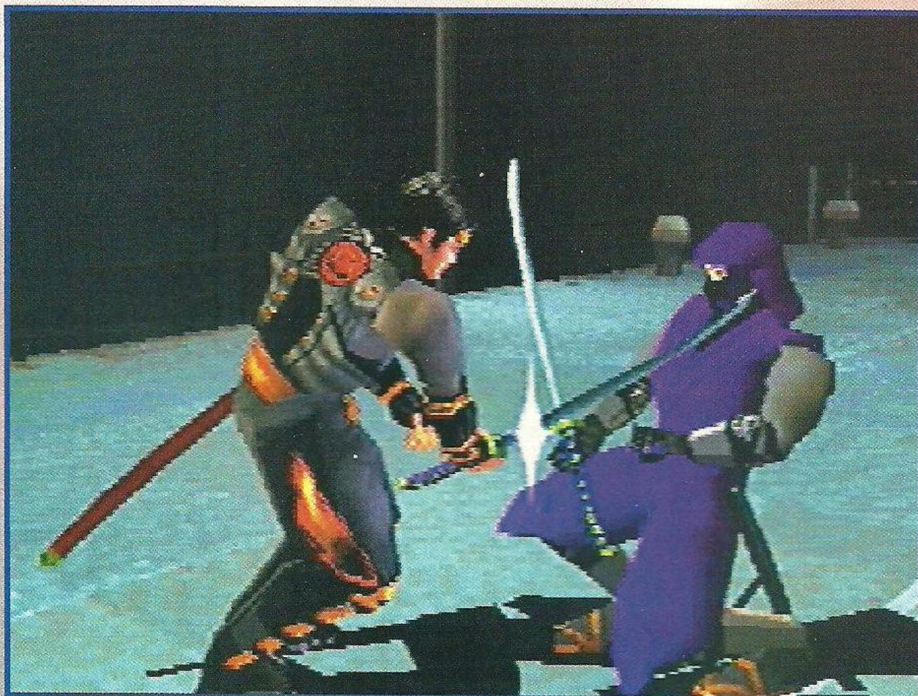
Merlin

PlayStation 7

GRAFIKA	8
DŹWIĘK	8
MIÓD	7

Wydawca: Eidos
Producent: Core
Liczba Graczy: 1
Termin: Grudzien 98
Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock

Eight hundred years ago,
the two samurai families occupying the island
engaged in a devastating war that would split the country in two.
The Kagami family survived the war
by siding with the predominant power,
while the Sue family fell, as a result of this betrayal.



Mimo usilnych prób jakoś nie potrafiłem wstrzelić się w klimat pierwszego BUSHIDO BLADE i myślę, że nie byłem w tym osamotniony. Być może gra zaciekawiłaby mnie bardziej, jednak fakt, że można ją było ukończyć w całe 3 minuty skutecznie mnie odrzucił (oczywiście bez secretów, perfectów, high-score'ów i innych takich akcji, ale jednak).

Bushido Blade 2







Po BB 2 nie spodziewałem się niczego interesującego - ot, kilku nowych postaci i tel. I wszystko się zgadza, z tym, że te dodatki okazują się być właśnie tym, czego potrzebowała część pierwsza. Dla osób, które nie zetknęły się wcześniej z serią grą wyjaśnię, że BUSHIDO BLADE 2 reprezentuje raczkujący gatunek "symulatorów" walki. Nie ma tu czasu, energii, żonglowania przeciwnikiem i innych fajerwerków. To, co zostaje to czysta esencja walki bronią białą. Inaczej mówiąc wojownik, który raz zatopi ostrze w ciele przeciwnika, wygrywa. Wystarczy jeden celny cios.

Co jest? Po pierwsze więcej postaci: sześć podstawowych, dwanaście dodarkowych i co najmniej cztery bonusowe (a więc najmarniej 22!). Rozbudowany Story Mode, w którym morduje się na oko z 50 ninjów, przeplatanych kolejnymi sub-bossami. Czasem pojawia się dodatkowa postać z klanu, który reprezentuje zawodnik, aby wspomóc go w jatce (przejmuje się wtedy nad nią kontrolę). Do wyboru jest sześć broni (katana, miecz, dzida itd.), dodatkowo każda postać posiada coś, czym może ciskać w przeciwnika. System walki jest prosty, ale miodny i głównie składa się z trzyciosowych combosów (każdy wojownik ma także swoje małe super-combo). Oprócz podstawowego trybu jest naturalnie trening, versus, group battle. W większości trybów można także wybrać sposób obserwowania akcji - ze standardowej, bocznej kamery, lub też z oczu zawodnika. Dla maniaków mordobicia widzianego z oczu przewidziano



specjalny tyb, w którym łączy się linkiem dwa PSX'y. Jeszcze słowo o postaciach - są... hm, niesamowite? Reprezentują tak różne koncepcje, że momentami aż trudno się odnaleźć, a zebrane razem dają świadectwo głębi japońskich umysłów.

A teraz trochę o tym, czego nie ma. W stosunku do pierwszej części uproszczono system sterowania, teraz trzeba będzie obejść się bez osobnego przycisku do parowania ciosów - pozostają więc dwa (cios pionowy i poziomy). Specjalnie zwracam na to uwagę, bo BUSHIDO'wi puryści mogą srodze się tym strapić. Nie ma także niekończących się aren, po których można było biegać do woli. I nie ma kodeksu Bushido, który zabraniał bicia leżącego czy wygłaszającego mowę powitalną przeciwnika. Możemy się tylko domyślać, że te rzeczy nie spotkały się ze specjalnym entuzjazmem graczy i dlatego pozbyto się ich. Grafika momentami bywa nierówna; całą moc konsoli skupiono na walczących postaciach. Mnóstwo detali i doskonała animacja kosztuje - pod nóż poszły tła, które właściwie nie istnieją. To nie przeszkadza w grze, ale daje się zauważyć. Muzyka występuje jedynie w trybie vs, zaś wszystkie dialogi są mówione po angielsku i nie ma napisów.

Trudno jest mi wydać jednoznaczny werdykt na temat BUSHIDO BLADE 2. Redaktor Grabarz, który do dziś uważa pierwsze BB za jedną ze swoich ulubionych gier był "dwójką" strasznie rozczarowany - uważa, że gra zatraciła swój klimat i ducha. Z kolei piszący te słowa tnie w "dwójkę", że aż miło. Wnioski nasuwają się same - jeśli jesteś fanem BB, możesz na "dwójce" srogo się zawieść. Z kolei jeśli "jedynka" spłynęła po tobie nie wywołując emocji, spróbuj teraz z sequelem. Dla mnie zabieg komercjalizacji BB udał się świetnie, bo w BB2 wreszcie da się grać.

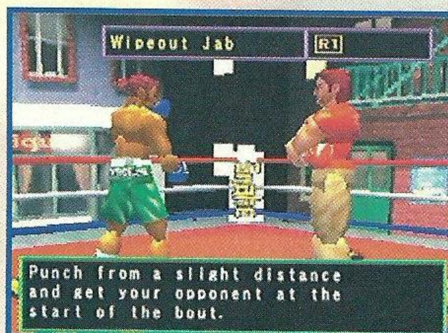
Gulash

PlayStation **7**

GRAFIKA	7
DŹWIĘK	6
MIÓD	7

Wydawca: EA Square
Producent: Squaresoft
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Styczen 98
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card







Victory Boxing 2

Boks naraża ludzki mózg na ten specyficzny rodzaj przemieszczenia, który czyni największe w nim spustoszenia: szybkie, krótkie przesunięcie pod wpływem uderzenia. Chirurdzy, którzy otwierają czaszki bokserów na sekcji zwłok mówią często, że mózgi denatów są tak zniszczone, że wypływają po nacięciu kości jak pasta do zębów z tubki. Ponieważ, dodatkowo, bokserzy nie zwykli umierać w czasie walki, a najczęściej po niej (np. w szatni), boks stał się w swoim czasie sportem przeklętym.



Jednakowoż boks należy także do znamienitej kategorii "gier przeklętych" na konsole. Jak dotąd nie wyszła chyba żadna dobra symulacja tej dyscypliny sportu na 32 i 64-bitowe maszyny. Wobec powyższego trudno powiedzieć, jaka by ta wspaniała konwersja być miała. VICTORY BOXING 2 jest chyba najbliżej wspomnianego ideału.

Bo tak naprawdę to czego można by od takiej gry wymagać? Pewnie na początku "ogólnogrowych" standardów: grafiki i muzyki. VB2 ma sympatyczną oprawę graficzną - począwszy od tekstur scenografii aren, a skończywszy na teksturach zawodników (ci podczas walki mrugają nawet oczami i mają siniaki na twarzy!) wszystko wydaje się być dopracowane bez zarzutu. Muzyka... "W tańcu nie przeszkadza". Nie jest to nic nadzwyczajnego, ale do gry pasuje.

Dalej. Pewnie chcielibyśmy - bo boks to takie przecież mordobicie - żeby były fajne ciosy. W opisywanej grze fajne ciosy są, tyle, że jest ich mało. Czy to w grze przeszkadza? Ano trochę tak. Bo czasem trafimy jako przeciwnika jakiegoś kalafiora i przestrzeliłoby mu się trzewia jakimś fajnym specjalem. Nic z tych rzeczy - ciosów to chyba jest ze cztery, z czego dwa mocne i dwa słabe. Dwóch słabych raczej pojedynczo się nie używa. Najczęściej po cztery razy, bo komplecik wchodzi. I tu troszkę się robi miękko, bo przez to, że tak mało tego wszystkiego, a po cztery się wciska, gra zamienia się w pojedynek kombajnów: jeden młóci swoje, drugi blokuje i młóci swoje.

Ano właśnie - blokuje. Są w grze dwa bloki i dwa uniki (plus sidestepy, które też można chyba włączyć do arsenału obronnego). Jeden blok na bebechy, drugi na maskę. Cały wic z tymi blokami polega na tym, że jak wciśniesz klawisz, zawodnik



odczekuje chwilę, po czym zakłada blok, a jeśli puścisz - od razu zdejmuje. Prowadzi to do takiej sytuacji, że jak widzisz, że przeciwnik zaczyna pakować serie, to nie ma sensu blokować, bo zanim twoja postać podniesie łapki, zdąży przyjąć cały impet rękawic przeciwnika na dziąsła i śledzionę.

Z drugiej strony trudno powiedzieć, żeby gra nie była wciągająca. Można sobie siedzieć i grać godzinami - nawet jak w rankingu nie pniesz się do góry, walczysz sobie ze słabszymi i poprawiasz samopoczucie. Tylko tych specjali wtedy brakuje. Fajnym pomysłem w grze jest to, że kiedy ładują się walki, albo menu, na ekranie wyświetlają się krótkie ciekawostki ze świata boksu (np., że najdłuższa walka w historii miała 110 rund i trwała ponad 7 godzin, albo, że pierwsze notki o boksie znaleziono na egipskich papirusach sprzed 6500 lat p.n.e). Uwielbiam ciekawostki, co widać po początkach moich recenzji i bardzo sobie takie wstawki chwalę. Wadą jest z kolei to, że ciekawostek nie jest z kolei tak wiele i dość szybko zaczynają się powtarzać. Do ruchów zawodników nie można mieć zastrzeżeń. Nie skaczą już jak młodziki, tylko twardo stoją na ringu. Fajnie się wyginają i piorą równo. Reakcje na ciosy (jęki, łapanie się za brzuch) też są ekstra.

Powiem wam tak: VICTORY BOXING 2 jest grą dobrą. Bezdyskusyjnie jest najlepszym boksem na konsole. Ale na miejscu Panów Programistów nie bawiłbym się wciąż tym realizmem. Jakieś superki, czy zabawne zagrania też się czasem przydają. A ponieważ i pierwsza i druga część VB piły raczej w stronę realizmu, przyszłości boksu na konsole nie dopatrywałbym się raczej w tej serii.

Grabarz

PlayStation 6

GRAFIKA	7
DŹWIĘK	6
MIÓD	6

Wydawca: Virgin
Producent: JVC
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Styczen 98
Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock

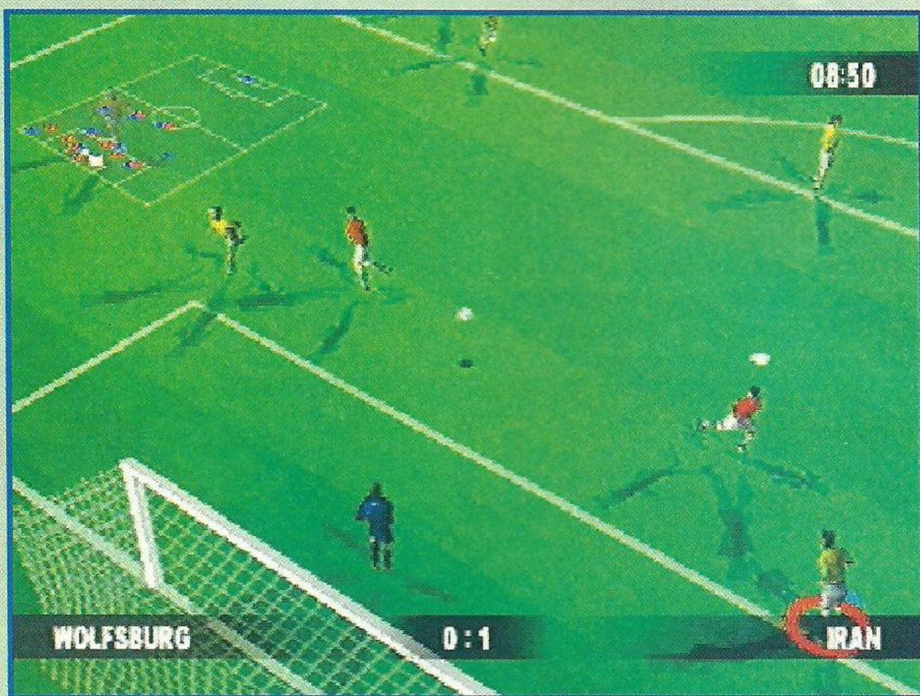




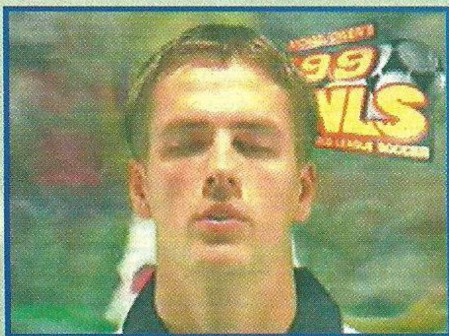


Michael Owen's World League Soccer 99

Sezon piłkarski w naszym kraju już dawno się zakończył, natomiast na zachodzie Europy piłkę kopie się aż do świąt. Jednak ci, którzy mają niedosyt, bo nasze stadiony świecą pustkami, mogą sobie poszaleć w całkiem fajną piłeczkę firmowaną nazwiskiem i buźką nowego idola piłkarskiego w osobie Michaela Owena.



O tym gościu zbyt wiele pisać nie muszę, bo każdy fan piłki nożnej go zna. Przejdę więc do rozszyfrowania długiego jak na piłkę nożną tytułu. Człon WORLD LEAGUE SOCCER '99 obcykanemu czytelnikowi powinien powiedzieć, że kiedyś się już z tym zjawiskiem zetknął. I należałoby mu przyznać rację, ponieważ jakiś rok temu opisywałem już WORLD LEAGUE SOCCER'98, który wyfrunął na rynek spod skrzydeł giganta EIDOS. Gra okazała się ciekawym zjawiskiem, momentami nowatorskim, lecz z deczka niedopracowanym. Szwankowała oprawa



graficzna oraz dziwny jak na piłkę nożną sposób odbierania piłki jedynie przez wślizgi. Za to fajnie się grało i strzelało bramki. W nowej edycji pewne mankamenty zostały wyeliminowane, sporo rzeczy poprawiono i gdyby nie ISS'98, oceniłbym tę grę dużo wyżej.

Na początek miła niespodzianka. W grze zawarto sporo drużyn w postaci reprezentacji krajowych, wśród których znajduje się Polska oraz zestaw lig najbardziej liczących się krajów, lub lepiej napisać - państw mających sporo potencjalnych klientów (ot choćby Japonia czy USA). Z początku wydawało mi się, że nazwiska piłkarzy wykorzystane w grze są prawdziwe. Miałem prawie rację, ponieważ część jest rzeczywiście prawdziwa, jednak duża większość to nieszczęsne imitacje. Na przykład w reprezentacji biało-czerwonych gra Sokokowski. Na szczęście komentatorzy zatrudnieni przez producentów starają się te nazwiska wypowiadać w miarę poprawnie, tak więc gracz jest się w stanie połapać, kto jest akurat przy piłce. Swoją drogą, komentarze są lepsze niż w ISS'98, ale dużo gorsze od tych z FIFA'99. Podoba mi się dostępność rozgrywek, które wykorzystują prawie wszystkie kombinacje potyczek na szczeblu ligowym, pucharowym i międzypaństwowym.

Generalnie rzecz biorąc wszystko jest gicio. Bramki padają prześliczne, piłę podkręca się po strzale bombowo. Na murawie możesz zrobić niemalże wszystko - podać, dośrodkować, kiwać się, strzelać z dyńki, przewrotką. Z czystym sumieniem stwierdzam, że miodność jest o wiele lepsza niż w FIFA'99. Gra się czyściej, naturalniej, piłkarze posłuszni są twoim komendom. Szwankuje za to motion capture i pewne detale. Karygodna wydaje się być sytuacja, w której bramkarz łapie piłkę i turla się z nią po trawie jak torpeda na odległość kilkunastu metrów, czy wyrzucający aut zawodnik przypominający podrygi mamałygi i paralityka. Ponadto cała oprawa graficzna pozostawia wiele do życzenia. No bo jak ocenić sytuację, w której na murawie widać wektorowe łuki mające przypominać cienie, wykoślawione postacie zawodników czy choćby trybuny wyglądające jak z transmisji meczu z lat dwudziestych? Takich wpadek jest sporo, ale jak już wspomniałem gra się bardzo fajnie. To jest wreszcie coś nowego.

Jednoznacznie ciężko mi tę grę ocenić, ponieważ lepiej się w nią gra od produkcji E.A.SPORTS, jest od niej dużo brzydsza, ale nie umywa się do ISS PRO'98.

Wicik

PlayStation 6

GRAFIKA	6	Wydawca: Eidos Interactive
		Producent: Silicon Dreams
DŹWIĘK	6	Liczba Graczy: 1-2
		Termin: Styczeń 98
MIÓD	7	Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

Czy wiecie, Szanowni Czytelnicy, że tak naprawdę zwierzęta nie polują dlatego, że muszą? Że człowiek jest gorszy, bo poluje, choć nie musi? Otóż wiedzcie, że badacze zachowania zwierząt stwierdzili, wstrząsając przy tym światem producentów filmów przyrodniczych, że zwierzęta polują bo... lubią. Odczuwanie przyjemności podczas polowania jest dla każdego drapieżnika najpierwszym napędem prowokującym do ataku.



Tribal: BloodLines

Cokolwiek by powiedzieć, człowiek też ma w sobie instynkt łowcy. Cała kupa gier dziecięcych bazuje na schemacie skradania się i polowania: zabawa w chowanego, w zbijaka, no i przede wszystkim w berka. A komputerowe shootery i cała kupa gier pochodnych? Oczywiście też. Gra TRIBAL, co urzekło mnie niesamowicie, bazuje właśnie na prostej grze w berka, a ponadto wspomnianą grę bezdyskusyjnie uszlachetnia, wynosi na piedestały i nadaje jej zupełnie nowe imię.

Zasady są takie. Wyobraźcie sobie arenę całej zabawy: spłacheć z poustawianymi nań przeszkodami terenowymi w formie platform,







basenów z wodą, elektromagnetycznych katapult, teleporterów, itp. Tu się rzecz cała rozegra. Nad kilkoma miejscami na planszy unosi się migotliwie świecąca mgiełka - nazwijmy te miejsca bazami. I teraz uwaga. Na arenie mieści się (grać może) do 4 graczy, a każdemu przypisany jest kolor (np. dla gracza pierwszego - czerwony, drugiego - niebieski). Na początku rozgrywki bazy świecą w neutralnych kolorach (nie przypisanych żadnemu z graczy), a zawodnik (jeszcze nie świecący), który pierwszy przebiegnie przez jakąś bazę zaczyna świecić swoim kolorem. Taki świecący gracz (lider), przebiegając przez bazy podświetla je na swój kolor. Celem zwycięstwa należy podświetlić prawie wszystkie bazy na planszy (wszystkie bez jednej, kiedy podświetlisz przedostatnią bazę na planszy - wygrywasz). Gdzie tu berek? Otóż liderowi odebrać można przywództwo tylko łapiąc go i - delikatnie mówiąc - karcąc po dziąsłach (filmik). Bo tylko lider może podświetlać bazy. Reasumując



gra polega na tym, że lider biega unikając zazdrosnych przeciwników i podświetla bazy, a reszta próbuje go dopaść, odebrać przywództwo i zacząć podświetlać bazy na swój kolor. Po planszy walają się power-upy, a każdy z zawodników ma jeszcze zestaw specjali (strzały, tarcze przyciągające, odpychające, itp.)

Słuchajcie... Gra roznosi mózg na strzępy. Rwie przyjaźnie, burzy imperia, tworzy galaktyki... Oj, zagalopowałem się. Przede wszystkim grafika. Wyraźna, płynna, ciekawa, nie przeszkadzająca w grze. Eleganckie ruchy postaci, prześliczne efekty - brak zarzutów. Muzyka zupełnie, zupełnie oryginalna... Jakiś trance może - to chyba najlepsze określenie. Poziom trzyma. Warto w przypadkach takich gier - bo plansze są 3D i to właściwie taki "ćwierć-platformer" - wspomnieć o konstrukcji aren. Charakter nadają im właściwie tylko tekstury, reszta jest kombinacją tych samych elementów, choć ponadto na każdej planszy znajduje się coś, co wyróżnia ją od reszty (np. teleport, zapadnie). Lubię rozwagę w projektowaniu tego typu plansz, a tu jest ona zdecydowanie widoczna.

No i miodność. Na jedną osobę - gra dobra. Na dwie... Kilka godzin jak z bicza strzelił. Na cztery: noc w plecy. Kluczem do tajemnicy jest tu chyba dynamika. Gra jest szybciutka, a przy tym nie chaotyczna. Z kolei ten "niechaotyzm" wynikać może z faktu, że ludzikami bardzo wygodnie się steruje. Klawisz do skakania, strzelania, używania specjali i znalezionych power-upów (np. min, albo bomb zegarowych) - nic dodać nic ująć.

Mocna ósemeczka. Sztandarowa niemal. Gra się milusko, patrzy i słucha także. Nie mam prawa dawać niższej oceny. Pewnie kolejna gra na półkę klasycznych, zręcznościowych "party games". A tak wracając do berka: kawał drogi od wersji w kucanego, nie?

Grabarz

PlayStation 8

GRAFIKA	8
DŹWIĘK	7
MIÓD	8

Wydawca: Sony
Producent: Radical Ent.
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Styczen 98
Wykorzystuje: Memory Card, MultiTap, Dual Shock

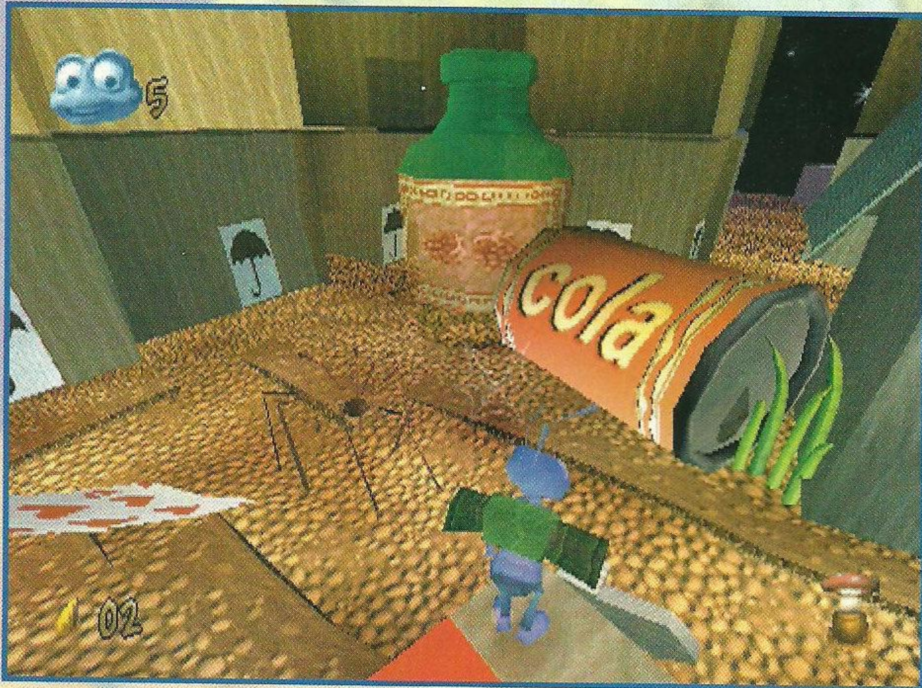
A Bug's Life

A BUG'S LIFE to platformer, standardowy, zwykły, niczym nie wyróżniający się platformer. Chodzisz sobie bohaterem, zbierasz bonusy, skaczesz, pokonujesz bossów i to wszystko. Ale jak się okazuje, na takie gry też jest zapotrzebowanie. Maniacy kończący platformówki w dwa dni muszą przecież w coś grać...

Zaczynam dochodzić do wniosku, że wszystkie trójwymiarowe zręcznościówki są takie same. Zmieniają się tylko bohaterowie, środowisko oraz grafika. Nasze zadanie ciągle jest takie samo. Ale chyba właśnie o to chodzi w platformerach.

Tym razem nie jest inaczej. Głównym bohaterem jest mrówka Z, środowiskiem łąka i jej okolice, a grafika momentami bywa całkiem przyjemna. Sympatyczny owad został obdarowany wieloma zdolnościami. Potrafi skakać, rzucać się, strzelać, podnosić przedmioty, a nawet stawać na rękach. Mróweczka ma przed sobą bardzo trudne zadanie. Obrzydliwe, kąśliwe owady chcą zawładnąć całą łąką i zniewolić całą drobną faunę. Dlatego też musisz wykorzystać wszystkie umiejętności bohatera, aby podołać wyzwaniu i przeciwstawić się większym i silniejszym chitynowcom.

Muszę przyznać, że akcja jest nawet ciekawa. Przed każdym levelem otrzymuje się mini briefing, który streszcza zadania. Generalnie sprowadzają się one do znalezienia wyjścia, ale czasem są wyjątki. Np. trzeba rozwalić jakiegoś bossa czy na







dmuchawcu przelecieć przez kanion. Na początku ABL może wydawać się dosyć skomplikowany, dlatego polecam level treningowy. Nauczycie się strzelać oraz wykorzystywać przedmioty, które mogą okazać się pomocne. Ważne jest aby nauczyć zmieniać się w grzyby i wielkie liście czy wiedzieć do czego służy jeżynka.

Charakterystyczną cechą produktu Disney'a jest mnóstwo filmów. Mamy długie intro, oraz przed każdym poziomem krótką wstawkę. Nie są to FMV, a zwykłe sceny z kinowego filmu MRÓWKA Z.

Filmy są śliczne, ale takie rozwiązanie ma swoje wady. Zapomnijcie o odtwarzaniu pełnoekranowym, a także o pomyślcie o kompresji, którą wrzucono, aby zachować płynność. Ale każdy kto nie widział tego obrazu w kinie, będzie zachwycony scenkami przerywnikowymi. Ich treść oraz wykonanie jest rewelacyjne, wręcz obłędne. Proponuję ukończyć grę dla samych filmów. Co prawda real-time'owa grafika też nie wypada blado, choć momentami wygląda to wszystko, jakby postanowiono podbić rozdzielczość i zwiększyć płynność animacji kosztem liczby kolorów. Ale nie jest źle! Wszystkie postacie są przyzwoicie wymodelowane, a nasz bohater ma pełną swobodę ruchu. Właściwie może zajrzeć gdzie tylko mu się podoba. Na pochwałę zasługują także śliczne źródła światła, ale w tym PlayStation zawsze było najlepsze. Dźwięki i muzyka są w porządku, oczywiście soundtrack z filmu zasługuje na 10 ale na ocenę gry nie wpłynie znacząco, ponieważ autorzy programu nie mieli nic z kinową wersją wspólnego. Tak na marginesie - to grupa Traveller's Tales, którą możecie pamiętać choćby z kompromitacji zwanej RASCAL.



Teraz jest lepiej, ale cały czas do czołówki daleka droga. W chwili, gdy czytacie ten tekst już jest pewnie po Gwiazdce. Więc portfele rodziców są puste, a kilka innych hitów w dalszym ciągu czeka w kolejce. Cóż robić. Jeśli zbieracie forsę na jakąś fajną grę to nie warto jej marnować na A BUG'S LIFE. Ale jeśli nie macie w co grać, a kumpel właśnie skończył MRÓWĘ ZET to spokojnie możecie pożyczyć kompakt od niego. Kilka wieczorów przesiedzicie przed TV, dopóki nie wpadnie nic lepszego.

Brat



PlayStation	6
GRAFIKA	7
DŹWIĘK	5
MIÓD	6

Wydawca: Sony
Producent: Travellers Tales
Liczba Graczy: 1
Termin: Styczenn 98
Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock

Zbliża się koniec wieku, a wraz z nim nadchodzi moda na katastroficzne wizje najbliższych lat. Prasa karmi nas informacjami o głazach z kosmosu, a w kinach pokazują filmy o tym jak gigantyczne meteoryty spadają nam na głowy (jeden bardzo duży nie spadł tylko dlatego, że Bruce Willis jest twardym gościem i nie wymiękł).

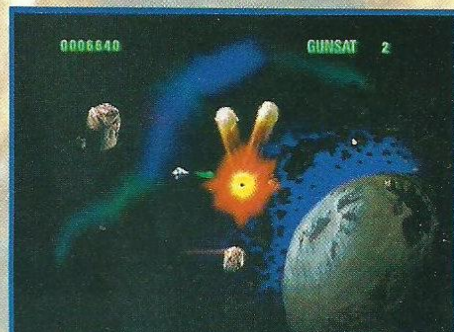


Asteroids

Panowie z Activision jak widać nie śpią i postanowili popłynąć na asteroidalnej fali wydając remake shootera sprzed lat o nazwie ASTEROIDS, porywając się na kultowy klasyk. Gra wita nas całkiem ładnym intro, które pomaga wczuć się w klimat kosmicznej rozwałki.
Po filmie klasyczne do bólu menu: single i multiplayer, opcje oraz tryb classic asteroids, który pojawia się dopiero po pewnym czasie, gdy zgłębisz już trochę grę. Dzieła zniszczenia możemy dokonywać jednym z trzech myśliwców, które oprócz wyglądu różnią się czterema parametrami: sterownością, przyspieszeniem, tarczami oraz siłą ognia (bez ilorazu inteligencji).
Po wyborze sprzętu, za którego sterami przyjdzie zasiąść przechodzimy krótki briefing, gdzie usłyszymy hasła zagrzewające do walki oraz uwagi na temat obszaru, w którym przyjdzie toczyć bój. Po odprawie zostajemy rzuceni w sam środek kosmicznej zadymy. I tu już trzeba się zdać jedynie na własną zręczność. Na początku najtrudniejsze jest opanowanie sztuki latania - stateczek







charakteryzuje się dużą nadsterownością i nie zachowuje się tak, jak byśmy tego chcieli. Osobiście polecam skoki hiperprzestrzenne, które umożliwiają błyskawiczną ucieczkę przed nadlatującymi ze wszystkich stron głazami. Podstawową bronią jest działko o słabiutkiej sile rażenia, dlatego należy zbierać pojawiające się co jakiś czas w okolicy naszych działań rozmaite power-upy. Bardzo przydatne okazują się miny, plazmowe pociski oraz mój faworyt o skromnej nazwie "armageddon", który zmiata wszystko z planszy. Oprócz wszechobecnych asteroidów atakują także na maksa archaiczne i wręcz śmieszne statki obcych. Gwiezdne wehikuły nieprzyjaciół strzelają do nas zielonymi lub czerwonymi groszkami bądź po prostu prą na zderzenie czołowe.
Grafika jest stosunkowo cienka i bardzo szybko się nudzi, a ogólne wrażenie poprawiają jedynie efektowne eksplozje oraz pojawiające się co piętnaście misji filmiki. Te są jednak zbyt krótkie i jest ich za mało, aby ratować całość. Dźwięk dobija swoją prostotą i monotonią - denny odgłos działka kojarzy się z shooterami na małe Atari, a to chyba nie świadczy najlepiej o grze z końca dwudziestego wieku. Efekt tego jest taki, że po czterdziestu etapach każdy będzie mieć dość walki z asteroidami.

Stare ASTEROIDS przeszło do klasyki. Skonwertowany na niemal wszystkie platformy, multi-milionowy bestseller do dziś stanowi prawdziwą esencję miodności i zwycięstwo pomysłu nad designem. Czasy jednak się zmieniają - hardcore'owców jest coraz mniej, gry stają się coraz bardziej rozbudowane, a gdzieś tam na półkach, za identyczne pieniądze czekają tytuły dające kilkanaście godzin zabawy. Gra chyba tylko dla tych, którzy z nostalgią wspominają stare dzieje.

Leoncio

PlayStation 5

GRAFIKA	5
DŹWIĘK	5
MIÓD	6

Wydawca: Activision
Producent: Syron
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Styczeń 98
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

TENCHU





* SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA * SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA * SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

ULTIMA®

Świat Elektronicznej Rozrywki

GRY I AKCESORIA DO TWOJEJ KONSOLI

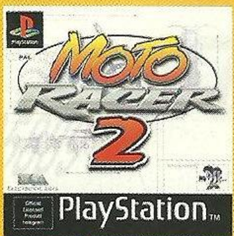
TEL. (022) 624-78-16

Pon.-piąt. 10.00-19.00, sob. 10.00-15.00

Odwiedź nasz sklep: Warszawa, ul. Chłodna 35/37 pawilon 7

Wrzesień przebiegał pod znakiem TEKKEN 3. Zainteresowanie tym tutułem przerosło nasze oczekiwania. Na szczęści obsłużyliśmy wszystkich zainteresowanych. W październiku możesz już dzwonić po takie tytuły jak MOTO RACER 2, RED ALERT RETALIATION, DUKE NUKEM: TIME TO KILL, NINJA, FUTURE COP, MEDIEVIL SPYRO THE DRAGON, ISS PRO'98, FIFTH ELEMENT oraz TENCHU..A my jak zwykle...Życzymy miłej zabawy

PlayStation™ PlayStation™



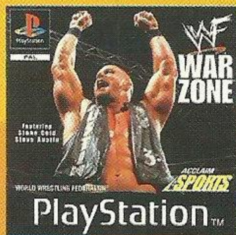
209 zł MOTO RACER 2

Druga część świetnego wyścigu motocykli. Do wyboru 16 maszyn crossowych i ścigaczy, 32 tory i edytor tras.



209 zł MORTAL KOMBAT 4

Czwarta część śmiertelnego Turnieju. Od września w sprzedaży.



209 zł WWF WARZONE

Nowy wrestling, który błyskawicznie zdeklasował całą konkurencję. Oryginalne postacie znane z ringu, doskonała grafika i możliwość tworzenia własnych zawodników.



209 zł MEDIEVIL

Doskonałe mordobicie, wspaniała grafika, dźwięk, grywalność, etc. Tylko u nas angielska wersja z w pełni polską instrukcją.



209 zł TEKKEN 3

Doskonałe mordobicie, wspaniała grafika, dźwięk, grywalność, etc. Angielska wersja z w pełni polską instrukcją !!



209 zł FIFTH ELEMENT

Przygodowo, zręcznościowa strzelanka na podstawie filmu "Piąty Element"



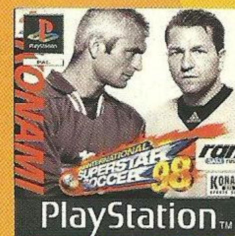
189 zł KULA WORLD

Wspaniała gra logiczno-zręcznościowa.Jeżeli lubisz tracić orientację w przestrzeni i trochę główkować, to coś dla ciebie.



209 zł HEART OF DARKNESS

Przygoda jakiej nie przeżyłeś. Autorzy spędzili nad tą grą pięć lat. Udaj się do Serca Ciemności. Dwie płyty doskonałej przygody.



tel. INTERNATIONAL S.STAR SOCCER'98

Najnowsza edycja jednej z najlepszych piłek na konsolę.



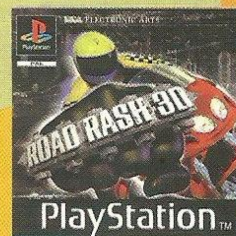
209 zł TOMBI

Niezwykła przygodówka zręcznościowa z elementami RPG. W roli tytułowej mangowy jaskiniowiec TOMBI..



199 zł DEAD OR ALIVE

Wyśmienite mordobicie z ultra płynną grafiką. Odpowiednik VIRTUA FIGHTER na PlayStation.



199 zł ROAD RASH 3D

Zabierz się na wyścig motocyklem po Stanach Zjednoczonych. Opowiedz się po stronie jednego z gangów i w drogę.Zero litości.



199 zł VIGILANTE 8

Doskonałe pomieszanie strzelaniny z ostrą jazdą samochodową. Kryzys paliwowy, klimat lat 70-tych. Niepowtarzalna sprawa.



199 zł WARGAMES

Znakomita strzelanina. Do wyboru śmigłowiec lub czołg. Możliwość gry na dwóch graczy. Dobra szybka akcja.



199 zł POINT BLANK

Druga strzelanina na pistolet ze stajni NAMCO. Tym razem mniej poważnie, ale bardzo miodnie



199 zł GRAN TURISMO

Tą grę powinien mieć każdy, nie tylko miłośnik wyścigów samochodowych. 100 marek samochodów, licencje zawodowe,tuning, grafika. Czego więcej chcieć..



229 zł RESIDENT EVIL 2

Najstraszniejszy horror pośród gier. Uzbrojony po zęby wybierz się do miasteczka Racoon City, rozwikłaj jego zagadkę i uwolnij świat od zarazy ZOMBIE.



199 zł COLIN MCRAE RALLY

Najnowszy rajd, ale już przez fachowców uznawany za najlepszy symulator jazdy.Pod względem modelu jazdy bije nawet GT.



219 zł WORLD CUP '98

Oficjalna gra Mistrzostw Świata we Francji. Mimo, że już po Mistrzostwach, to gra nadal pozostaje najbardziej dopracowaną piłą.

PAMIETAJ

Zero kosztów przesyłki
Średni czas dostawy- 2 dn
Możliwość wysyłki w 24h za dopłatą
Ceny zawierają VAT

Ze względu na cykl wydawniczy czasopisma firma zastrzega sobie prawo do zmiany cen produktów, lub nie posiadania w sprzedaży któregoś z wymienionych tytułów.

TANIO * SZYBKO * SOLIDNIE * (022) 624-78-16 * TANIO * SZYBKO * SOLIDNIE * (022) 624-78-

PlayStation™ PlayStation™



99 zł X-MEN

Coś dla miłośników fighterów spod szyldu CAPCOM i komiksów Marvela.Teraz za pół darmo.



149 zł MDK

Swego czasu prawdziwa rewolucja. Doskonała strzelanina third person perspective. Niesamowity klimat.



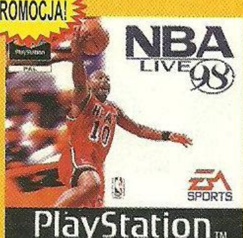
149 zł COLONY WARS

Doskonała kosmiczna strzelanina typu WING COMMANDER. Świetne efekty i grafika. Dwie płyty zabawy.



149 zł PANDEMONIUM 2

Niezapomniana platformówka pseudo 3D. Jeżeli jeszcze jej nie masz to znakomita okazja.



119 zł NBA LIVE '98

Nie to nie pomyłka! Najlepsza koszykówka, która kiedykolwiek powstała, teraz za śmieszną cenę.



119 zł MORTAL KOMBAT TRILOGY

Trylogia Śmiertelnego Turnieju. Wszystkie postacie z poprzednich trzech części. Gra, która przeszła do historii.



115 zł MICRO MACHINES 3

Mikro maszyny rządziły, rządzą i będą rządzić, houk. Znakomite wyścigi w wielkim małym świecie.



115 zł TEKKEN 2

Mimo że nadeszła część trzecia prawdziwy gracz powinien mieć w swojej kolekcji wszystkie części.



115 zł WORMS

Znakomita zabawa dla wielu graczy i nie tylko. Wojny uzbrojonych robali. Wyśmienity humor.



115 zł DESTRUCTION DERBY 2

Czy jest coś piękniejszego od rozwalania samochodów? Arena czeka na ciebie!



199 zł WCW NITRO

Wrestling zdobywa w naszym kraju coraz większą popularność. Do czasu pojawienia się WARZONE najlepsza propozycja z tego gatunku.



209 zł STREET FIGHTER COLLECTION

Prawdziwa okazja dla miłośników gatunku. Wszystkie części Ulicznego Wojownika na dwóch płytach za jedną cenę.



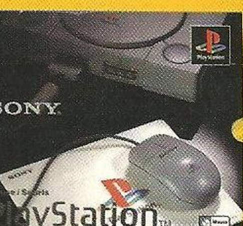
149 zł JOYPAD DUAL SHOCK

Najlepszy wynalazek od czasów wynalezienia konsoli. Analogowy joypad trzęsący się w dłoniach w trakcie gry.



99 zł KARTA PAMIĘCI

Oryginalna karta pamięci Sony. Pojemność 15 bloków.



139 zł MYSZKA

Myszka to propozycja dla tych, którzy dużo grają w strategie. Jak wiadomo na padzie nie jest to łatwe.



69 zł LINK KABEL

Kabelek do podłączenia dwóch konsol.



119 zł KARTA PAMIĘCI 120 BLOKÓW

Karta pamięci o pojemności ośmiu zwykłych kart. Korzyść jest oczywista.



160 zł LASER GUN

Pistolet działający ze wszystkimi strzelankami, również z produkcjami NAMCO np. TIME CRISIS, czy nowym POINT BLANK.



319 zł KIEROWNICA V3

Kierownica z pedałami. Posiada regulowaną wysokość i kąt nachylenia kolumny. Zapewnia doskonałą zabawę ze wszystkimi wyścigami.



43 zł RGB SCART KABEL

Kabel poprawiający jakość obrazu. Umożliwia uzyskanie kolorów w grach NTSC.

Ponadto w naszej ofercie znajdziesz również:

Actua Soccer 2	199 zł
Adidas Power Soccer 2	199 zł
Ace Combat 2	189 zł
Alien Trilogy (platyna)	109 zł
Alundra	239 zł
Bloody Roar	199 zł
Broken Sword 2	199 zł
Bust'a Move 2 (platyna)	109 zł
Red Alert : Retaliation	tel.
Coolboarders 2	209 zł
Crash Bandicoot (platyna)	199 zł
Crash Bandicoot 2	109 zł
	199 zł
Dead Ball Zone	199 zł
Diablo	199 zł
Die Hard Trilogy (platyna)	199 zł
Duke Nukem: Time to kill!	tel.
Fighting Force	199 zł
Final Fantasy VII (3CD)	209 zł
Future Cop: LAPD	tel.
Hercules	199 zł
ISS PRO (platyna)	115 zł
Jet Rider 2	199 zł
Klonoa	199 zł
MK Trilogy (plat.)	119 zł
Moto Racer	199 zł
NBA Pro 98	199 zł
Ninja	tel.
One	199 zł
Pang Collection	199 zł
Panzer General 2	189 zł
Pitfall 3D	199 zł
Player Manager 98	199 zł
Porsche Challenge (plat.)	109 zł
Rascal	169 zł
Raystorm	189 zł
Spyro the Dragon	tel.
Suikoden	159 zł
Tenchu: Stealth Assassins	tel.
TOCA	Tel.
Tomb Raider (platyna)	115 zł
Tomb Raider 2	199 zł
V-Rally	199 zł
Warhammer: Dark Omen	199 zł
Wipeout 2097	119 zł

AKCESORIA:

Karty Pamięci	już od 65 zł
Mega Memory Card	179 zł
Pady	już od 64 zł
RF Adapter	69 zł
Sony Analog Joypad	139 zł
Sony Pad	109 zł

To jeszcze nie wszystko ! Dzwoń i pytaj o więcej ! Co tydzień świeże nowości !

NINTENDO 64 NINTENDO 64



299 zł 1080° SNOWBOARDING

Prawdziwe śnieżne szaleństwo na desce. Doskonała grafika, efekty, realizm i młodność. Triki, half-pipe, zjazdy. Najlepszy snowboard jaki kiedykolwiek powstał.



tel. F1 WORLD GRAND PRIX

Pierwsze zawody Formuły 1 na N64 i pierwsza symulacja samochodowa z prawdziwego zdarzenia. Oj wysypało nowościami na tą konsolę.



239 zł BANJO - KAZOOIE

Przygody wesołych przyjaciół, misia-Banjo i ptaszka- KAZOOIE. Gra twórców MARIO 64 znacznie przewyższająca wszystkie przygodówki pod względem grafiki, młodności etc. HIT jakich mało!



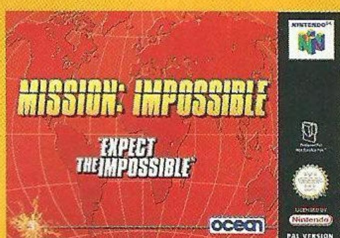
tel. MORTAL KOMBAT 4

We wrześniu już w sprzedaży czwarta część najsłynniejszego mordobicia wrzech czasów. Teraz dodano trzeci wymiar, nowe postacie, ciosy i bronie. Najlepsza bijatyka na N64.



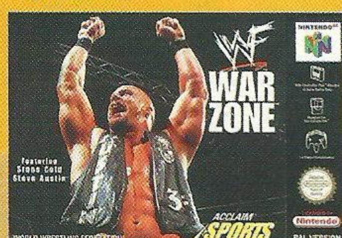
229 zł CRUIS'N WORLD

Extra wyścig kultowymi samochodami po drogach całego świata. Duża prędkość, rywalizacja, jazda na dwóch kołach, dopalacze to jest to czego w tej grze nie brakuje.



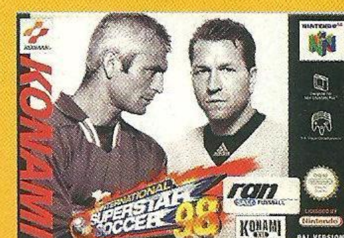
249 zł MISSION: IMPOSSIBLE

Pamiętasz film Misja Niemożliwa? Wciel się w agenta Ethana Hunta, stań przeciwko obcym wywiadom i dokonaj rzeczy niemożliwych w tej wspaniałej grze akcji.



269 zł WWF WARZONE

"Raw is War" tak mówi napis na ringu w najlepszej adaptacji Wrestlingu. WARZONE bije wszystko co do tej pory pojawiło się z tego gatunku.



269 zł INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER '98

Długo oczekiwana najnowsza edycja piłki nożnej uznawanej przez fachowców za najbardziej realistyczną i modną.



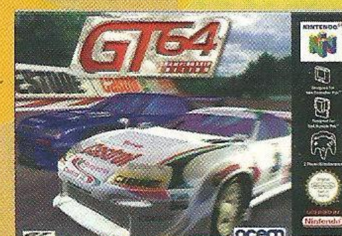
299 zł WORLD CUP '98

Oficjalna gra Mistrzostw Świata Francja 98. Wszystkie drużyny i oryginalne składy. Świetna grafika i klimat Mistrzostw. Najlepsza do tej pory piła na N64.



289 zł IGGY'S RECKIN' BALLS

Doskonała zręcznościówka w zakręconym świecie serpentyn i kulki IGGY. Wspaniała zabawa dla nawet 4 graczy. Działa z Tremor Pak.



269 zł GT 64

Samochody klasy turystycznej, spojlery, potężna moc silników, TOYOTA, HONDA, NISSAN oto co oferuje sobą GT 64. Wysoki stopień trudności i rywalizacja.



299 zł FORSAKEN

Futurystyczna strzelanina FPP. Następca niezapomnianego DESCENT. Świetna grafika i efekty. Coś dla ludzi lubiących szybować w nieważkości.



299 zł WETRIX

Nowa odmiana TETRIS'a. Podobne zasady, trójwymiarowa grafika. Zamiast układać klocki budujesz góry lub kopiesz doły. Dziwne? Może tak, ale naprawdę extra.



299 zł MYSTICAL NINJA

Japońska przygodówka z elementami RPG. Mangowa grafika i klimat. Ciekawa fabuła, w którą wplątani są Ufoki. Z pewnością gra na dłuższe wieczory.



129 zł JOYPAD

Oryginalny joypad Nintendo. Dostępny w 5 kolorach.

A ponadto w ofercie również:

GRY:

- *Bust 'a Move 2- 249 zł*
- *Fifa' 98- 285 zł*
- *Fighters Destiny- 299 zł*
- *Golden Eye 007- 259 zł*
- *ISS PRO 64- 299 zł*
- *Killer Instinct- 259 zł*
- *Mace the Dark Ages- 299 zł*
- *Mario 64- 229 zł*
- *MK Mythologies: Sub Zero- 299 zł*
- *NBA Courtside - 259 zł*
- *San Francisco Rush- 299 zł*
- *Quake- 289 zł*
- *Virtual Chess- 299 zł*
- *Wargods- 299 zł*
- *Yoshi's Story- 229 zł*



KARTY PAMIĘCI
Już od 59 zł



KARTA PAMIĘCI 5MB
Pojemność 20 kart zwykłych
cena promocyjna 139 zł

AKCESORIA:

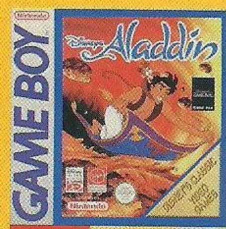
- *Kierownica V3 - 299 zł*
- *Kierownica Mega Racing - 399 zł*
- *Pady już od 94 zł*
- *3D Shark Pad Pro - 139 zł*
- *RF Adapter - 59 zł*
- *Tremor Pak (wibrator)- 44 zł*
- *UltraRacer 64 - 164 zł*
- *Vortex N64 - 264 zł*



PAMIĘTAJ
Zero kosztów przesyłki
Średni czas dostawy- 2 dni
Możliwość wysyłki w 24h za dopłatą
Ceny zawierają VAT

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA * SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA * SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA *

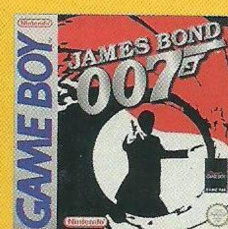
GAME BOY GAME BOY GAME BOY



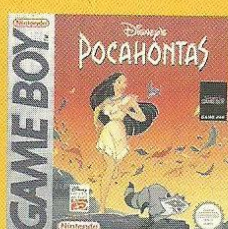
119 zł ALADDIN
Doskonała platformówka na podstawie filmu Disneya.



110 zł DUCK TALES
Kacze Opowieści, czyli kolejna doskonała przygodówka w/g Disneya.



130 zł JAMES BOND 007
Wciel się w rolę nieuchwytnego agenta 007.



155 zł POCAHONTAS
Gra na podstawie romantycznej historii wyświetlanej nie tak dawno w kinach, naturalnie w/g Disneya :)



155 zł MORTAL KOMBAT 1 i 2
Dwie pierwsze odsłony śmiertelnego Turnieju, najlepsze mordobicie na GB.



109 zł XENON 2
Klasyka wśród strzelanin, teraz w wersji na tą cudowną konsolkę.



119 zł EARTHWORM JIM
Przygody najpopularniejszej dżdżownicy świata. Jim rulez!



112 zł DONKEY KONG
Klasyka wśród platformówek, wiecznie młoda gra.



92 zł SUPER JAMES POND
Platformówka parodiująca filmy. W roli agenta lew morski- James Pond.



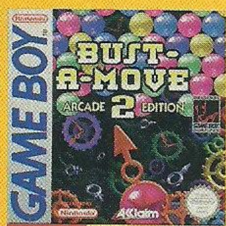
92 zł JURASSIC PARK
Odwiedź najbardziej niesamowity park w okolicy i stań przecieko olbrzymim dinozaurom.



155 zł PINOKIO
Pomóż Pinokio odnaleźć Giuseppe w pięknej grze przygodowej.



155 zł WORLD CUP '98
Twoje własne Mistrzostwa w Piłce Nożnej, kiedy tylko zechcesz.



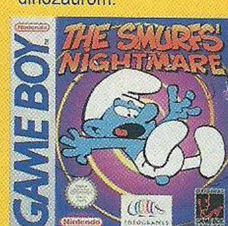
119 zł BUST A-MOVE 2
Najlepsza gra logiczna od czasów Tetrisa. Już możesz zmienić mistrza.



92 zł MICRO MACHINES
Wyścigi miniaturowych pojazdów w dużym świecie, wyśmienita akcja.



105 zł SMURFY
"Jeśli chcecie zobaczyć Smurfów las, przed ekran dziś zapraszam was."



130 zł SMURFY-NIGHTMARE
Trzecia część trylogii o niebieskich bohaterach.



155 zł INT. S.STAR SOCCER
Nowość! Wreszcie ta doskonała piła na GameBoy'a.



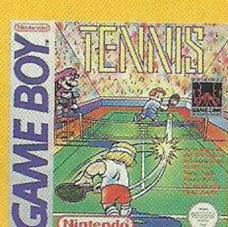
119 zł STREET FIGHTER 2
Jedno z najlepszych mordobić wrzech czasów.



99 zł KSIĘGA DŻUNGLI
Pora, abyś i ty poznał tą wspaniałą historię.



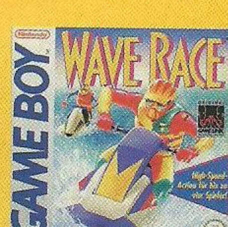
112 zł SUPER MARIO LAND 2
Druga odsłona najpopularniejszej serii na Gameboy'a.



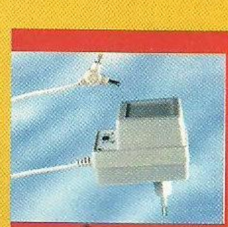
79 zł TENNIS
Nieśmiertelny tenis na małą konsolkę, Doskonała animacja i zabawa.



112 zł WARIO LAND-SUPER MARIO LAND 3
Czy tym razem Mario powstrzyma swojego odwiecznego wroga?



79 zł WAVE RACE
Coś dla miłośników wodnego szaleństwa i sportowej rywalizacji.



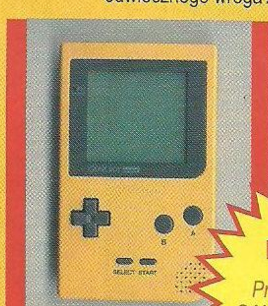
44 zł ZASILACZ
W domu lub gdziekolwiek zamiast drogich baterii.



236 zł APARAT-KAMERA
Zrób zdjęcia sobie i swoim znajomym oraz przerób je na specjalnym programie



349 zł DRUKARKA
... A następnie wydrukuj na tej wspaniałej drukarce. Papier w komplecie.



240 zł GAMEBOY POCKET
Nowa, lepsza konsolka dostępna w czterech kolorach.

UWAGA PROMOCJA !!!
Przy zakupie konsolki GAMEBOY z dowolną grą otrzymujesz pudełko na gry za FRIKO!

A ponadto w ofercie również:

- Kabelek Pocket-Pocket- 34 zł
- Kabelek Pocket-GB- 34 zł
- Lupa na ekran z podświetleniem- 31 zł
- Pokrowiec skórzany do GB Pocket- 34 zł
- Power Kit- zasilacz +akumulator zastępujący baterie do GB- 81 zł
- Pudełko na 10 gier- 27 zł
- Zestaw Handy Boy do GB- 134 zł

PAMIĘTAJ
Zero kosztów przesyłki
Średni czas dostawy- 2 dni
Możliwość wysyłki w 24h za dopłatą
Ceny zawierają VAT

IO * SZYBKO * SOLIDNIE * (022) 624-78-16 * TANIO * SZYBKO * SOLIDNIE * (022) 624-78-16 *

T'AI FU™

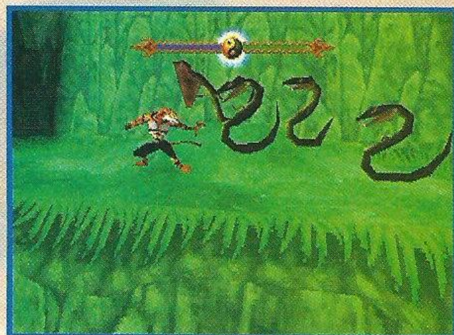
Wrath of the Tiger




NEO
PLUS

T'AI FU

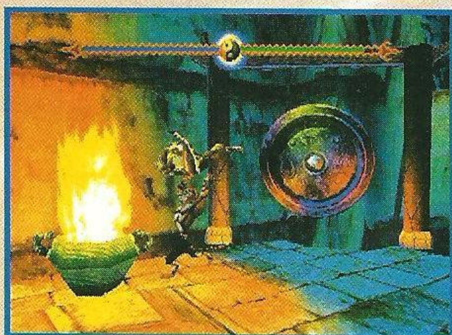
Wrath of the Tiger

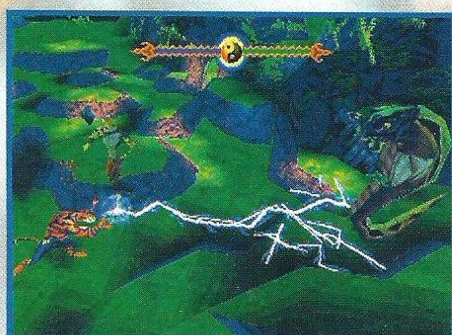


-Nowy platformer? Bardzo chętnie!
-Ma pełne 3D? To bardzo pięknie!
-Niestety T'AI FU to zwykła szmira?
-A firma Dreamworks chyba umiera!



Dobrych platformówek nigdy za wiele, ale od czasu do czasu muszą wychodzić chały, żebym mógł trochę ponarzekać. Bohaterem gry T'AI FU uczyniono tygrysa. Co prawda nie chodzi on na czterech łapach jak na dobrego zwierza przystało, tylko stara się upodobnić do ... człowieka (albo inaczej, do Kinga z T3). A więc naszym tigerkiem chodzimy po jakiejś krainie i zbieramy kryształy. Co i raz atakują nas monstra, które musimy wykańczać. W dobrej platformówce jeden strzał z główki, czy z ogona powinien wystarczyć. A tu nic z tego, zaczyna się normalna jatka. Okazuje się, że nasz bohater dysponuje całkiem pokaźnym wachlarzem ciosów, może walić z piąchy, kopać nogami, a także ma jeden cios specjalny. Problem w tym, że walka przebiega bardzo







nieciekawie - widzimy jak nasz zwierzak chaotycznie macha kończynami i czekamy na wynik starcia: albo my albo on. Niezbyt ekscytujące. Nawet włączywszy fakt, że nasz zwierz w miarę gry uczy się nowych ciosów.

Poruszanie się w grze T'AI FU bardzo przypomina TOMB RAIDERA. Mamy do czynienia z dosyć dużymi lokacjami, w których trudno połapać się gdzie należy iść. Nie ma żadnych podpowiedzi. Trzeba próbować wszędzie wskoczyć - czasami to wkurza bo gracz



nie ma żadnych pomysłów i co wtedy zrobić? Fatalnie prezentuje się system kamer, tutaj sprawę zwalono kompletnie. Obraz serwowany jest z olbrzymią niedokładnością. Raz tygrysa widzimy z tyłu, zaraz potem z boku, a najgorsze jest to że kamery nie da się przesunąć w żaden sposób. Ostatnim gwoździem do trumny T'AI FU jest wszechobecna nuda. Świat jest tak cholernie pusty, że na bezludnej wyspie mając za towarzystwo ryby czułbyś się o wiele raźniej. Grając widzisz tylko krajobraz, siebie i ewentualnie swojego przeciwnika. Nie ma ptaszków, wiatru, wszystko jest ciche i głuche jak kamień. Ohyda.

Niestety strona techniczna to kolejna pomyłka. Panowie, tak nie można. Na potrzeby TF stworzono jakiś tam engine, OK. Okazało się, że nie jest on na tyle silny aby pociągnąć z odpowiednią szybkością całe środowisko 3D co więc zrobiono? Władowano maksymalny efekt mgły, tak że idąc nie widzisz co się znajduje za mostem, po którym idziesz. Równie dobrze może być przepaść, i tak w nią spadniesz! W tle przygrywa jakaś nędzna muzyczka, która także nie jest niczym ciekawym.

Teraz już wiadomo jak gigantyczne firmy dokonują swojego żywota. Najpierw taki Activision wypuści fajnego TENCHU i dorobi się niezłej kasy a potem polecą takie produkty jak T'AI FU. Co ciekawe, T'AI FU jest dziełem Dreamworks - firmy, której współwłaścicielem jest Steven Spielberg. Pewnie za pół roku usłyszymy, że albo firma bankrutuje albo została wykupiona przez jakiegoś giganta.

T'AI FU to pozycją, którą należy obchodzić z daleka. W sklepie na półce stoją inne lepsze gry - CRASH 3, SPYRO, czy choćby stary GEX 2.

Brat

PlayStation 4

GRAFIKA 6
DŹWIĘK 4
MIÓD 3

Wydawca: Activision
Producent: Dreamworks
Liczba Graczy: 1
Termin: Styczen 98
Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock

Twisted Edge

TWISTED EDGE miało ukazać się dokładnie rok temu, w grudniu 1997 roku. Na 2 miesiące przed premierą gry Nintendo zapowiedziało 1080 SNOWBOARDING. Wydawca TE przestraszył się konkurencji i... przetrzymał grę rok - aż do następnego sezonu.







Co - jak łatwo się domyślić - nie wyszło jej na dobre. Już w momencie premiery TE jest stare, brzydkie i nieciekawe. Po kilkunastu sekundach gry widać, że coś jest nie tak. Snowboard to sport szybki, wyczynowy, dający adrenalinowego kopa, a tutaj... wszystko jest tak wolne, że właściwie można przysnąć. Wolne. Wooolne. Wolne i bardzo nieciekawe. Na początku nie mogłem w to uwierzyć i myślałem, że przegrzałem konsolę i zwolniła ona o 50% (hłe, hłe), ale tak nie było. I nie chodzi tu o chrupanie animacji - ta jest płynna i nie zwalnia. Dalej - boarderzy są nieciekawi, nieciekawe są trasy. Praktycznie nie można też drugi dobrze się rozpędzić po upadku, co powoduje złość i frustrację. Tylko triki w TWISTED EDGE zasługują na uwagę; system jest intuicyjny, pozwala na bardzo wiele ewolucji w powietrzu, także dzięki dość konkretnym skoczniom. Zawodnicy powoli i majestatycznie lecą w powietrzu, łapiąc dechę i kręcąc sie na ponad 30 sposobów. Ale co z tego, skoro nie ma tu nawet śladu emocji. Naprawdę.



Grafika nie jest nawet w połowie tak dobra jak w 1080 - jedna tekstura na śniegu, minimum obiektów na trasie i poboczu, zaś dźwięk zamiast bawić - drażni.

Coż mogę o tej grze powiedzieć... nic! Jeśli nie masz 1080 SNOWBOARDING, to go zdobądź i ciesz się najlepszym konsolowym symulatorem śnieżnej dechy. Jeśli masz już 1080, to wymęcz go jeszcze raz na wszystkie sposoby, a na TWISTED EDGE nie marnuj pieniędzy. Po co wydawać takie gry?.

Gulash

Nintendo 64 — 4

GRAFIKA	5
DŹWIĘK	4
MIÓD	3

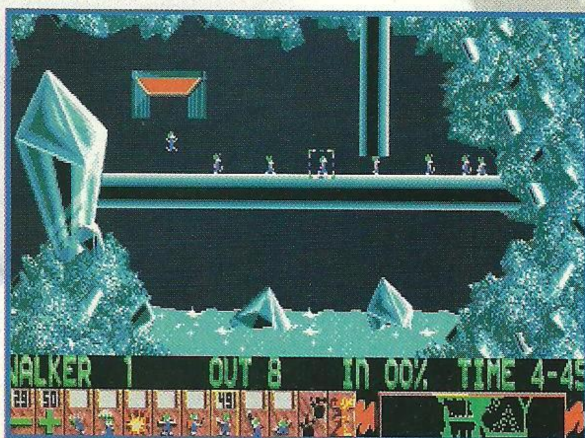
Wydawca: Midway
Producent: Boss Studios
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Grudzien 98
Wykorzystuje: Rumble Pak, Controller Pak

Lemmings

Małe postacie poruszające się po ekranie i trzęsące grzywkami, desperacko chcące wrócić do domu. Wśród nich są samobójcy, budowniczy, alpiniści, parasolo-spadochroniarze. Czy wiecie już o kogo chodzi? Nie do wiary, ale jedna z najbardziej uroczych serii - Lemmingi - powraca i to w nie zmienionej formie.



Jest to zjawisko wręcz niewiarygodne! Jakiś koleś usiadł i przepisał absolutnie bez zmian LEMMINGS, które były wydane na Amigę i PC. I nie chodzi mi o wersję 3D, a o te stare poczciwe dwuwymiarowe części. Niesamowita ale pozytywna retrospekcja, ale jedynie w przypadku, gdy gra będzie sprzedawana za pół ceny - jak w platynie.



Na pewno mieliście do czynienia z tymi sympatycznymi stworzonkami, ale jeśli ostatnie pięć lat spędziliście zamknięci w ciemnej oborze, to dla was parę słów wyjaśnienia. Naszym zadaniem jest jak najbezpieczniejsze przeprowadzenie grupy lemingów przez dany etap. Koniec poziomu wyznacza specjalnie oznaczone wyjście. Na drodze czycha mnóstwo przeszkód, ale niektóre z naszych stworzonek potrafią skakać, kopać, wspinać się, oraz popełniać samobójstwa(!). I to wszystko, pozostaje siedzieć i główkować aby uratować jak najwięcej postaci. W grze nie kieruje się żadnym ze stworzonek - są one głupie jak but i tylko prą do przodu. Zadaniem gracza jest przydzielanie im zadań - np. zbudowania mostu, blokowania drogi, czy zdychania.

Parę słów o grafice i muzyce. I to i to jest słabe. Obraz generowany jest w 256 kolorach, a melodie to zwykłe moduły przepisane z Amigi albo PC. Ale to ma swój urok, a poza tym ta gra ma w sobie tyle siły aby przyciągnąć do konsoli na parę chwil. A zresztą możecie o tym przekonać się sami. Spróbujcie! Jeśli LEMMINGS będą sprzedawane po naprawdę niskiej cenie, w wirze świątecznych zakupów łatwo będzie ubłagać któregoś z kochanych rodziców.

Brat

PlayStation — 5

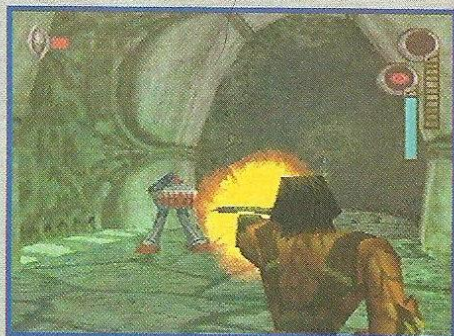
GRAFIKA	4
DŹWIĘK	5
MIÓD	6

Wydawca: Psygnosis
Producent: Psygnosis
Liczba Graczy: 1
Termin: Grudzien 98
Wykorzystuje: Memory Card, PSX Mouse

Amerykanie, którzy kochają statystyki wyliczyli, że dorastająca dziś młodzież (czyli my) będzie zmuszona zmieniać w życiu zawód średnio sześć razy. Postulują w związku z tym, żeby przestać w szkołach uczyć wiedzy tematycznej, bo i tak nie wiadomo co się przyda, a zacząć kształcić umiejętności samodzielnej pracy. W ten sposób jak nas wywalą z jednej roboty, szybko nauczymy się do drugiej. Z drugiej strony, nie ma co sobie segregować, czego się uczymy, a czego nie, bo i tak nie wiadomo co nam się przyda.



Small Soldiers



Jeśli chcecie pisać dobre gry na konsole, to pewnie trzeba uczyć się programowania i mieć trochę wiedzy o świecie. A oprócz tego trzeba mieć dryg i trochę talentu. Ale jeśli chcecie napisać coś takiego jak gra SMALL SOLDIERS, to możecie już spokojnie zacząć łazić na wagary.

SMALL SOLDIERS jest grą na podstawie filmu pod tym samym tytułem. Mógłbym tu teraz nakłamać, że w grze walczymy z wrogimi zabawkami, żeby uratować... itd. Ale nie zrobię tego i powiem o czym gra jest naprawdę. "Idziesz ludzikiem i strzelasz". I pewnie nie byłoby w tym nic złego - przecież w APOCALYPSE robi się to samo, a zabawy kupa - gdyby nie fakt, że gra skopana jest równo jak pole pod uprawę kapusty.

Są tylko dwa elementy gry, których się nie czepię - załatwię to od razu, żeby móc się potem rozpędzić: grafika - znośna i muzyka - bardzo fajna. I tyle. A teraz to już z górki na pazurki.

Cała reszta elementów gry jawnie, bezczelnie przeszkadza w dobrej zabawie. Poziomy (gdzie to się dzieje???) zaprojektowane są i bez sensu, i bez polotu. Po pierwsze: przeciwnik widzi cię przeważnie wcześniej niż ty jego i już zaczyna pruć całymi seriami, a po drugie - nawet jak znajdziesz na planszy jakiś załom muru, czy wnękę - przeciwnik i tak cię sięgnie, bez ruszania się z miejsca. Reasumując: gra polega na parciu naprzód i strzelaniu do wszystkiego (nawet jak tego jeszcze nie widać, ale już do ciebie strzela), bo chować się nie ma po co.

Problem zaczyna zaś kiełkować już w momencie, gdy zdecydujesz się w ogóle ruszyć z miejsca. Bo w poruszaniu najbardziej przeszkadza... sterowanie. Po kilku godzinach "zabawy" ze SMALL SOLDIERS, wciąż nie wyrabiałem się na zakrętach, ani nie mogłem wycelować w to co chciałem. Możecie zawsze powiedzieć, że jestem głupi jak kilo gwoździ i jak mi shootery nie leżą, to żebym zaczął recenzować symulatory tokowisk jeży. Tak się jednak składa, że z shooterami problemów nigdy nie miałem... heh... do dziś.



Nie widzę żadnego powodu, dla którego warto by mieć grę SMALL SOLDIERS. Część dla dwóch graczy jest wręcz obrzydliwa. Obie opcje (walka toczy się o flagę przeciwnika, albo jego życie) są tak szalenie niegrywalne, jak nieczytelne są plany militarne Saddama Husaina względem całego świata. A jeszcze trzeba dodać, że ekran dzieli się akurat tak że widać zbyt mało, by grać, a zbyt wiele, by się nie załamać.

Ruchy postaci, zachowanie przeciwników, możliwość zastosowania jakiejkolwiek taktyki... próbowałem wszystkiego, by za każdym razem rozpłakać się w szczerym żalu. Ta gra nie oferuje niczego, poza uczuciem żenady.



Zawsze na koniec recenzji pisze się: "ta gra jest dla tych, którzy...", albo "jeśli jesteś..., to ta gra ci się na pewno spodoba". I wiecie co? Nie wiem dla kogo jest ta gra. Chyba, że dla recenzentów: mogą ją sobie radośnie zjechać i iść spać z czystym sumieniem. Tylko czy nie szkoda naszego czasu? I czasu producentów? Bo mam nadzieje, że ta recenzja ocali wasze portfele.

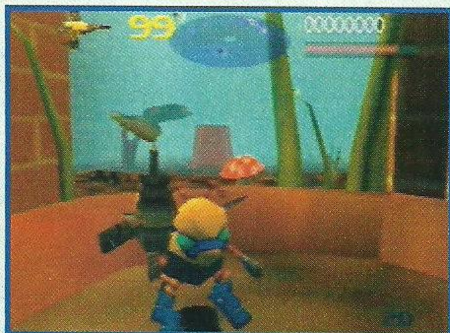
Grabarz



PlayStation 3

GRAFIKA	6
DŹWIĘK	7
MIÓD	2

Wydawca: Electronic Arts
Producent: Dreamworks
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Grudzień 98
Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock





**Pszczoła z armatą?
Ok.
Przynajmniej tego jeszcze nie było...**

Buck Bumble

Być może BUCK BUMBLE jest w rzeczywistości bardzo dobrą grą. Ale niestety dostaliśmy go do recenzji w mniej więcej tym samym czasie co ZELDĘ. I nie mogło pozostać to bez wpływu na ocenę. BUCK BUMBLE to dosyć łatwy shooterek tpp. Pozwala on zasiąść nam za czółkami fruwającego, kilkunogiego insekta (aby uczynić wstęp bardziej przyjaznym, zrobiłem z niego pszczołę), który drepcząc po liściach i muchomorkach lub fruwając nad liśćmi i muchomorkami pokonuje kolejne przeszkody jakie stawia Zła Horda. Z kolei owa Horda to rój nieprzyjaznych i poddanych mutagennemu działaniu owadów





walczących o podporządkowanie sobie terenu na obrzeżach Londynu. Tymczasem Buck Bumble, to nieustraszony bohater (z gatunku tych, których zwykle rozgniata się na ścianie przy użyciu gazety) mający do tej sytuacji nie dopuścić. Gra jest mniej więcej tak prosta jak fabuła. Sprowadza się do eksterminacji kolejnych zastępów wrogich owadów (najpierw poprzez ich rozwalenie przy użyciu dostępnych broni, a później poprzez zdetonowanie ładunku nuklearnego na oczyszczonym terenie). Gra jest bardzo zręcznościowa i pomimo, że bohaterem jest latający stworek, to jego sterowaniem nie ma żadnych kłopotów. W zasadzie możliwości zachowań Bucka podczas lotu są dosyć ograniczone, potrafi on lecieć szybciej, zwalniać i wykonywać beczki. Wydawałoby się, że w dobie gier Banjopodobnych będzie mógł odwalać jakieś straszliwe multum rzeczy, ale nie. Te podstawy pilotażu zupełnie wystarczają. Buck potrafi też w odpowiedni sposób korzystać ze swoich nóżek - po ziemi czy innych powierzchniach porusza się dosyć wolno, ale pewnie (i raczej pociesznie). Przeciwnicy, na których natrafia się w ponad dwudziestu misjach przedstawiają gatunki, które w cieplejszych porach roku można zauważyć w przydomowym ogródku, w lesie czy na działce. Komary, muchy, osy, ślimaki - te wszystkie krwiożercze i bezlitosne monstra ani na chwilę nie ustają w swoich próbach zalezienia za skórę Buckowi. Ten ma jednak na swoją obronę arsenał składający się z kilkunastu broni - w tym rakiet



samonaprowadzających, wyrzutni pocisków i laserów (co większe doczepiane bronie są na "obudowie" owada widoczne). Efekty trafienia tych broni są całkiem konkretne, np. zestrzelone komary szybują w dół przy dźwiękach strąconego samolotu, ślimaki rozwalają się w drobny mak po trafieniu w głowę itd. Gra ma dwa tryby rozgrywki multiplayerowej - standardowy dogfight Buck Battle oraz Buzz Ball - piłka w wykonaniu robali (trzeba strzałami albo uderzeniami skierować gałę do siatki przeciwnika). Niestety, na split screenie nie przedstawia się to zbyt okazale - grafika jest zbyt niewyraźna (a walka jeden na jednego w Buck Battle to prawdziwy koszmar - jeżeli ktoś jest tylko lepszy od słabego to prawie nie ma szans go namierzyć). Grafika jest dosyć ładna, ale przy tym monotonna, a sterowanie Buckiem nieskomplikowane (ale już celowanie w mniejszych i bardziej ruchliwych adwersarzy - męczące).

Oprawa nie budzi specjalnych zastrzeżeń, ale niezbyt dobrze prezentuje się przykrywająca wszystko mgła. Kolorystyka też nie jest zbyt ciekawa (bardzo szarobura, ale teren gry to w sumie łąki i jakieś podziemne korytarze), a wszystkie modele mają nieco zbyt mało polygonów. Animacja nie należy do najszybszych, a całość okraszona jest niezbyt porywającym podkładem muzycznym. Mocnym punktem jest za to ta sama melodyjka wzbogacona o głos - kawałek jest po prostu świetny i bardzo porywający. Tylko ponownie, bardzo monotonny. BUCK BUMBLE powinien był powstać dawno temu. Bo teraz jest taki jakby, trochę nie tego...

Banan

Nintendo 64 **6**

GRAFIKA	7
DŹWIĘK	6
MIÓD	7

Wydawca: Ubi Soft
Producent: Ubi Soft
Liczba Graczy: 2
Termin: Grudzień 98
Wykorzystuje: Rumble Pak





Z różnymi wyścigami miałem do czynienia, nawet małych żelaźniaków, ale jeszcze biegów sprinterskich zwierząt moje oczy nie widziały. I kto wpadł na ten pomysł? Universal Studios, firma zamieszana w produkcję obu CRASHÓW! Ich najnowsze dziecko jest całkiem urocze.

Running Wild

Po odpaleniu gry zobaczyłem menu, wybrałem tryb Challenge i zacząłem zabawę. Gdy przyszło mi zdecydować jakim bohaterem będę sterował, trochę się zdziwiłem. Jak to? Słoń, zebra, kozioł itd! Co to ma znaczyć, czy zaraz będę świadkiem walk zwierząt? Nie zrażony kontynuowałem -







wziąłem Buzzego (zebrę) i wystartowałem. Co tu się dzieje? Widzę linię startową, a tuż przed nią ustawione są zwierzaki! Słyszę okrzyk GO! i odruchowo wciskam iks. Nie do wiary, steruję biegnącym na dwóch tylnych nogach koniem. Czegoś takiego jeszcze nie było!

Swoją drogą, jeśli kupicie RUNNING WILD, zobaczcie jakiego Buzzy ma iroka (i to do tego czarno-białego). Fajny design sobie zafundował. Gdyby w tej grze chodziło tylko o ściganie się, wtedy naprawdę mogłoby być dosyć nudno. Ale nie jest, ponieważ na trasach jest mnóstwo tajnych ścieżek, power'upów, a poza tym nikt nie każe ci być grzecznym. Mijając przeciwnika zawsze możesz go strzelić z "bara", jak przystało na prawdziwie zwierzęcą jatkę.



Podczas gry możesz przyjąć różne strategie, ponieważ każda z postaci ma swoje indywidualne cechy, takie jak szybkość, skoczność, wytrzymałość czy siła. Oczywiście na drodze do zwycięstwa stoi wiele przeszkód. W zależności od etapu mogą to być dziury, zawiłe zakręty, wielkie stalagmity oraz inne przeszkadzajki. Na szczęście autorzy postanowili trochę pomóc. Np. wbiegając na zielone trójkąty dostajesz nagłego przyspieszenia, zbierając okrągłą twarzyczkę jesteś nietykalny itd. Tras co prawda przygotowano niewiele - tylko sześć - co niestety bardzo skraca czas zabawy (z tego dwa ostatnie tory są ukryte). Biegamy po lodowej Antarktydzie, u stoków wulkanu, w dżungli, na pustyni czy też w mieście. Każda sceneria przygotowana jest z dbałością o szczegóły, które zmieniają się w zależności od poziomu trudności. Tak, podwyższenie poprzeczki nie polega na dopakowaniu przeciwników, a na utrudnieniu trasy. Ścieżki stają się węższe, a na zakrętach czekają jakieś dodatkowe niespodzianki.

Universal Studios przygotowało bardzo dobry engine. Obraz na ekranie śmiga z prędkością 60 fps., przy całkiem przyzwoitej rozdzielczości. RUNNING WILD nie choruje na ciężką pikselozę i bardzo dobrze. Gra jest bogato teksturowana, elegancko wygładzona oraz dobrze przetestowana. Ponieważ jest dużo ukrytych ścieżek, a teren wyścigu czasami otwarty postanowiłem sprawdzić jak kod zachowa się w nieprzewidzianych sytuacjach. Niestety mimo moich usilnych starań, Buzzy nie zanurkował w lawie oraz nie chciał wniknąć w żadną ze ścian - łamliwość polygonów ograniczona jest do minimum. Podczas dzikiego biegu przygrywa nam wesoła muzyczka, która nawet po dłuższej zabawie na szczęście nie drażni.

RW można naprawdę polubić. Jest grą wybijającą się w klasie średniej, niestety do najwyższej ligi jeszcze trochę jej brakuje. Ale gdyby przypadkiem dostała się w wasze ręce nie odrzucajcie jej, włączcie konsolę i bawcie się. Spędzicie przy niej przynajmniej dwa fajne wieczory.

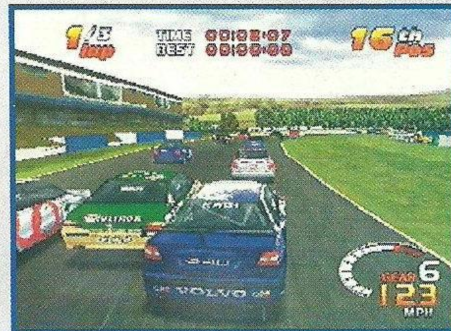
Brat

PlayStation 6

GRAFIKA	6
DŹWIĘK	6
MIÓD	6

Wydawca: Sony
Producent: Universal Studios
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Grudzień 98
Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock, Multi Tap





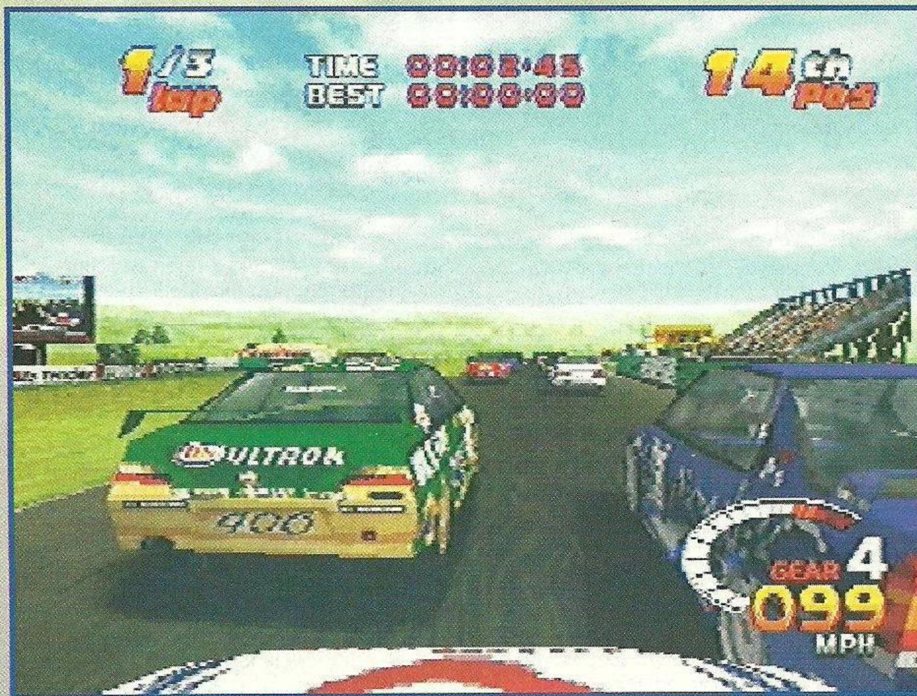
T - jak turystyczna klasa
O - jak oczekiwana długo
C - jak cudowna
A - jak autentyczna
2 - jak drugie uderzenie

i pojechali...

TOCA 2 Touring Cars

Jest taka firma gdzieś w Anglii, przed którą niejeden japoński programista powinien zdjąć czapkę i ukłonić się w pas. Firma ta nazywa się Codemasters, przed paroma laty przedrzeźniana w kuluarach jako "crapmasters", z racji wypuszczania bardzo słabych tytułów. Po MICROMACHINES ludzie uznali, że to cudowny wypadek przy pracy, po TOCA wszyscy zaczęli się zastanawiać czy trzymają właściwą stronę, po COLIN McRAE RALLY nikt nie miał już wątpliwości, że mamy do czynienia z perfekcjonistami w dziedzinie konsolowych wyścigów.

Na TOCA 2 czekałem długo, coraz rzadziej męcząc COLIN'a objeżdżałem wszystkie otrzymywane do recenzji wyścigi i nie było to przyczyną mojego "widzimisię", one po prostu dalece odbiegały od wspaniałego realizmu i wynikającej z niego miodności wyżej wymienionych tytułów. Jeżeli któremuś dostało się za mało to tylko dlatego, że na bezrybiu i rak ryba. Ale teraz już ją mam i męczę i nie popuszczę dopóki nie wyląduje w mojej konsoli GRAN TURISMO 2 (choć myślę, że to sprawa dość odległa). Dla przypomnienia, lub dla tych którzy nie interesowali się tym do tej pory należy wyjaśnić, że TOCA to zrzeszenie organizujące na terenie Wielkiej Brytanii wyścigi samochodów z klasy turystycznej najpopularniejszych marek. Konkretnie: Audi, Opel/Vauxhall, Ford, Volvo, Renault, Peugeot, Honda i Nissan. Samochody biorące udział w zawodach TOCA charakteryzują się podobnymi konstrukcjami, a to ze względu na bardzo ścisłe reguły określające takie elementy jak pojemność silnika (dokładnie 2 litry), masę całkowitą, a nawet maksymalne obroty silnika. Wszystkie używane technologie winny mieć odzwierciedlenie w seryjnie produkowanych modelach.



W wyścigu startuje 16 zawodników, czyli po dwóch kierowców na każdy zespół fabryczny. Modele wozów jak wiadomo zmieniają się raz na kilka lat, jednak co roku zawierający kilkanaście stron regulamin ulega aktualizacji. Odpalając grę nie spodziewaj się że zobaczysz nowe wozy, chyba że... ale o tym za chwilę. Autorzy twierdzą że poza lepszą grafiką, wieloma dodatkowymi opcjami i takimi szczegółami jak malowanie samochodu gra została zaktualizowana o najnowsze przepisy. Wierzę im na słowo, ponieważ nawet nie wiem gdzie tych różnic szukać.

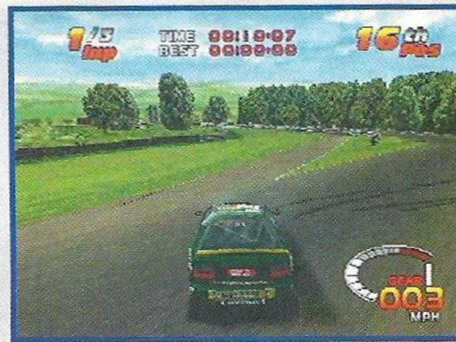
















Przepisy przepisami, najważniejsza jest jednak gra. Programiści z Codemasters nie dokonali tu żadnej rewolucji, wzbogacając doskonałą grę o lepszą oprawę i wiele ciekawych opcji. Model jazdy nadal jest wyśmienity, choć wozy prowadzi się jakby trochę łatwiej, lepiej trzymają się drogi i łatwiej poddają się prowadzącemu, co zapewne spowoduje szersze zainteresowanie publiczności nie przepadającej do tej pory za wyścigami. Grafika uległa poprawie, widać próby podciągnięcia rozdzielczości, jednak zdaje się, że słabe już niestety możliwości PlayStation ograniczyły nieco swobodę grafików. Szczegółowość drobiazgów odbyła się tu kosztem ubogiego tła, a słabość platformy widać już mocno na powtórkach z wyścigu. To, co spowoduje, że z nową siłą zaciśniesz kurczowo pad w rękach i zlany potem nie popuścisz, a nie odkryjesz wszystkich torów i wozów, to niesamowita walka na torze i uczucia, jakie wywołuje super-realistyczne zachowanie wozu, niezwykła inteligencja przeciwników, idealne dźwięki dochodzące do kierowcy, odpadające elementy nadwozia i chora rywalizacja. W trakcie wyścigu możesz wjechać do pit-stopu i naprawić wybrane przez siebie szkody, tracisz wtedy jednak cenne sekundy. Dodano także opcję garażu, w którym dokładnie ustawisz sobie przełożenia itp. Jeżeli to dla ciebie za mało, dodatkowe atrakcje zapewni z pewnością Dual Shock, który daje pole do popisu, albo kierownica która w połączeniu z dwoma już widokami z kabiny lub jednym znad maski sprawi, że poczujesz się jak prawdziwy kierowca. Nie zdziwiłbym się, gdybym zobaczył kogoś siedzącego przed telewizorem w prawdziwym kasku. Kraksy, kontrolowane poślizgi i idealnie oddane prawa fizyki dadzą ci to, czego nie dało GRAN TURISMO.

Oddzielne brawa należą się za szeroki wachlarz opcji dostępnych w drugiej odsłonie TOCA. Tryb mistrzostw, w którym prowadzenie samochodu jest trochę trudniejsze niż w pozostałych. Ciekawostką jest, że pozwala na jazdę dwóch graczy w jednym zespole fabrycznym. Opcja Challenge pozwoli ci pojechać nieco łatwiej zaliczając checkpointy na czas wymagając zmieszczenia się w pierwszej trójce. Wreszcie opcja Support Car Championship, coś co jest dla mnie osobiście czymś "megafakinkul". Do wyboru zawody samochodów zupełnie z innych klas.
Na początku dostępne marki to -uwaga!- Ford Fiesta. Wyobraźcie sobie coś na wzór polskiego Pucharu Cinquecento gdzie jeżdżą tylko Fordy Fiesta. Jaką radość sprawia wyścig małolitrażowym samochodzikiem, którego przechyla niczym łódź wiosłową na każdym zakręcie lub przy wciśnięciu gazu albo hamulca. Jeszcze większa radocha to rozwalić małą Fiestę w drobny mak :). Druga dostępna marka to stara Formula Ford, czyli bolidy z lat sześćdziesiątych, a kiedy będziesz wystarczająco dobry odkryją ci się inne cacka jak np. Jaguar XJ 220, czy klasyczny TVR. Pozostałe opcje to jeszcze klasyka, czyli Single Race, oraz Track Test do testowania poszczególnych torów w różnych warunkach atmosferycznych. W trybie multiplayer możecie połączyć swoje konsole, dzięki czemu pojedziecie nawet w czwórkę.

I tyle, być może o czymś zapomniałem, ale chyba jak na jeden raz z pewnością wystarczy. Jeżeli jesteś fanem czterech kółek to jest to dla ciebie pozycja obowiązkowa, jeżeli jednak jeszcze nim nie jesteś, to najwyższa pora.

Joseph

PlayStation 9

GRAFIKA	8	Wydawca: Codemasters Producent: Codemasters
DŹWIĘK	8	Liczba Graczy: 1-2/4 Termin: Grudzień 98
MIÓD	9	Wykorzystuje: Dual Shock, MultiTap Memory Card





Spotkałem dzisiaj w szkole dziewczynę. Piękna była jak nic! Lamus ze mnie, bo nawet nie zgadałem i nie poprosiłem o telefon, ale mówią, że co się odwlecze, to i tak sie stanie. To musi byc milosc! I to taka pokręcona - zupełnie jak stosunki panujące w grze TWISTED METAL III.

Twisted Metal 3

Jakby miało nie być, to prawda jest taka, że seria TWISTED METAL okazała się bardzo fajną i miodną grupą strzelaninek zbliżonych do DUKE NUKEM, QUAKE itd. Tyle, że zamiast popylać gościem z giwerą pod pachą siedzisz w siejącej smierć furze rozpylając na około zniszczenie i pożogę. Druga część hitu była mocna - tak mocna, że w mordercze multiplayerowe mecze ciąłem zdrowo. Nawet ukazały się w międzyczasie dwa udane klony w postaci rewelacyjnej VIGILANTE 8 i nieco gorszej, ale i tak fajnej ROGUE TRIP. W VIGILANTE 8 grałem ostro, ze skutkiem satysfakcjonującym moją chorą duszę! Niestety - to, co fajne potrafi zostać zepsute, wystarczy, że dostanie się w nieodpowiednie ręce, jak to miało miejsce w przypadku TWISTED METAL III. Pierwsze dwie odsłony zrobiła w całosci bardzo dobra grupa SingleTrac, ale zatrudniona przez Sony 989 Studios jak zwykle spartoliła robotę po całosci.







Otrzymalismy produkt nieznacznie zmieniony w stosunku do poprzedniczek, może za wyjątkiem nowych broni, aren i samochodów. I tak walczymy na ośmiu arenach, przy pomocy maksymalnie pokręconych, pancernych maszyn, sterowanych przez grupę dziwacznych typów. Naturalnie maszyny uzbrojone są po same opony i wydechy. Czesć jest szybka, zwinna ale o słabszej sile rażenia i pancerzu od tych, które przypominaja czołgi, czy wózki typowo militarne.

Każdy kierowca ma ponadto charakterystyczne specjale i siłę rażenia, dlatego wybór powinien paść na najlepszego twoim zdaniem gada.

Walka obfituje w liczne fajerwerki, wybuchy, ale dużo jej brakuje do miodności VIGILANTE 8, gdzie dosłownie i w przenośni da sie zniszczyć niemal wszystko. W TWISTED METAL III strzelasz, wysilasz się, ale efekty przychodza z wielkim trudem i sprawiają wrażenie przypadku. Zupełnie nie podoba mi sie sterowanie - ciężko się jeździ. Jest dużo lepiej, gdy wykorzystasz analogowego pada. Pewnie wynika to z kiepściutkich tras i błędów w kodzie gry. No bo jak wytłumaczyc nachodzenie na siebie tekstur, łamanie polygonów w najmniej oczekiwanym momencie i załamywanie perpspektywy, gdy jedziesz po teoretycznie równej powierzchi?

Porównujac całość do przestrzeni i patentów z VIGILANTE 8 otrzymujemy lichą imitację, która jest delikatnie mówiąc olewką klienta!

Nudą w grze nie wieje, bo dużo się tu dzieje, gdyż do gry włączyli sie dźwieku złodzieje. Chyba tak należało to napisać. Jeden audio-hit ekipy Roba Zombie to chyba ciut za mało jak na produkt za dwa balasy? Sorry, cały czas brzęczy nad uchem ostry, gitarowy riff, ale ile można? Zastrzeżenia muszę wystosować pod adresem efektów specjalnych, które najprawdopodbniej wzięte były z czeskiego filmu wojennego. Karabin maszynowy musi dawać tyle huku, żeby ciary po plecach przechodziły, a nie wydawać odgłos walenia kijem w dziurawe wiadro! Miała być recenzja, a wyszła ostra krytyka. To chyba norma, gdy otrzymuje się cieniznż, zwłaszcza, że na rynku jest tyle dobrych gier...

Wicik

PlayStation **4**

GRAFIKA	5
DŹWIĘK	5
MIÓD	4

Wydawca: Sony
Producent: 989 Studios
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Styczen 98
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

Formula 1 '98

Dzień dobry Państwu, serdecznie witamy na otwarciu sezonu 98 zawodów Formuły I na PlayStation. Ponownie przed nami gorące wrażenia, których dostarczy nam dwudziestu dwóch najlepszych zawodowych kierowców na świecie. O wszystkim opowiedzą Martin i Murray.



Mart: Witam serdecznie i zapraszam na tor. Czy myślisz Murray, że zmiana zespołu developerskiego wyszła firmie Psygnosis na dobre?

Murr: No cóż, mam co do tego spore obiekcje. Zespół Bizarre Creations przerzucił się podobno na DreamCasta i niestety wydaje mi się, że szkocki team Visual Sciences nie poradził sobie za dobrze. Przede wszystkim spodziewać się można było lepszej grafiki, oraz usunięcia kilku niedoróbek z poprzedniego roku. Tymczasem wizualnie nie wygląda to lepiej, a błędów dość poważnych znalazło się sporo...

Mart: Przepraszam że się wtrącę, ale przecież wszystko jest jak trzeba. 22 prawdziwych kierowców z oryginalnych teamów, jeżdżących najnowszymi maszynami prosto z desek kreślarskich. Nie ma co prawda Jacquesa Villenueve, ale jak wiadomo ukrył się on w stajni Williamsa pod pseudonimem Williams Driver 1,











z powodów licencji naturalnie. Dano także możliwość sporego wyboru spośród trybu mistrzowskiego, w którym skutecznie oddano realizm wraz z uszkodzeniami wozów, oraz tryb arcade dla mało wprawionych kierowców lubiących power slide'y i często ścinających nawroty.

Murr: Zgoda, ale wprawne oko dostrzeże, że mocno zmieniony engine programu słabo sobie radzi, prowadzenie bolidów stało się mniej przyjemne, a tekstury często załamują się na bardziej skomplikowanej scenerii, oraz co dziwne na samochodach. To jak na trzecią lub być może na czwartą generację gier na PSX, rzecz niewybaczalna.

Mart: Być może, jednak ja nie śledziłem zbyt uważnie poprzedniego sezonu i powiem, że w tym roku wyścig mi się podoba. Jest zagorzała walka, wiele kraks, spory realizm, wysoka inteligencja konkurentów do tytułu, a to swobodnie pozwala siedzieć przed telewizorem przez wiele godzin.

Murr: Oczywiście masz rację Martin, ale dla mnie, czyli kogoś kto spędził wiele tygodni, a nie godzin przed poprzednią wersją, jest to kolejna wpadka Psygnosis w tym roku. Jeżeli miałbym wybierać, wolałbym poprzednią wersję, tyle tylko że z nowymi teamami i aktualnymi rekordami i wozami.

Mart: Ale niestety tak nie można..hehe.. a temat Formuły 1 nie jest na tyle popularny żeby powstało więcej tytułów z tej dziedziny w tym roku. A poza tym Psygnosis ma wyłączną licencję na gry spod szyldu F1 na PSX. No i nie zapominaj o genialnym multiplayerze, który pozwala grać w dwie osoby nawet na połączonych konsolach. Można też obserwować na drugim telewizorze konsolowego przeciwnika.

Murr: I znowu muszę przyznać ci rację. Łączenie konsolek to genialny pomysł, powinny go używać wszystkie gry. Jako kontrargument mogę wysunąć nienajlepszą oprawę dźwiękową....

Mart: ... skoro o tym mowa, to dorzuć jeszcze słabe komantarze, które pojawiają się sporadycznie, a nawet często w nieodpowiednim momencie i nie są najlepszej jakości..hehhee

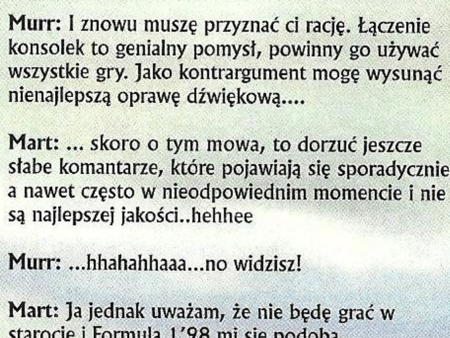
Murr: ...hhahahhaaa...no widzisz!

Mart: Ja jednak uważam, że nie będę grać w starocie i Formula 1'98 mi się podoba.

Murr: To ja ci kupię na Gwiazdkę platynową edycję F1 '97 i się przekonasz..

rozmowę sfabrykował bez wiedzy autorów-komentatorów

Joseph



PlayStation 6

GRAFIKA	6
DŹWIĘK	5
MIÓD	7

Wydawca: Psygnosis
Producent: ViS
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Grudzien 98
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card





Niezaprzeczalną zaletą produktów spod znaku TD, czyli także OFF-ROAD jest to, że występują w nich oryginalne pojazdy. Mimo, że są to głównie amerykańskie marki miło jest wczuć się w prowadzenie samochodów, które gdzieś tam, kiedyś widziało się, ot choćby nawet tylko na zdjęciach. W OFF-ROAD 2 jak łatwo można się domyślić chodzi o wyścigi terenowe, czyli pojazdy muszą spełniać kilka podstawowych cech. Po pierwsze napęd na cztery koła, po drugie terenowe przełożenia, po trzecie potężna moc silników, która byłaby w stanie rozpędzić te monstra w najcięższych warunkach. Aby nie przedłużać podam, że dostępne w sumie 20 maszyn to różne

Test Drive Off-Road 2



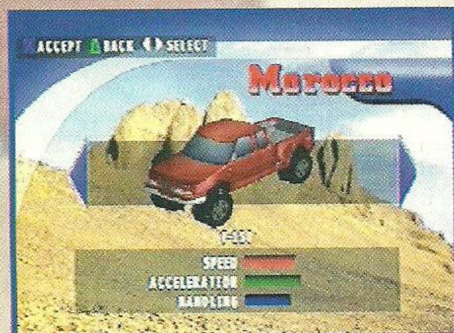




Po udanej piątej edycji TEST DRIVE, developersko-publisherski (gee, słowotwórstwo?) duet Accolade i Pitbull Syndicate niemalże równolegle wypuścił drugą część swojej serii przeznaczonej dla miłośników jazdy w terenie. Zapraszam na bezdroża świata.

wersje takich marek i modeli jak Jeep Wrangler, Jeep Grand Cherokee (widywany często na naszych miejskich ulicach), Dodge Ram, Ford Explorer, oraz sławny Humvee, czyli cywilna wersja będącego na wyposażeniu amerykańskiej armii Hummera. Podzielono je wszystkie na pięć klas w zależności od wersji. Początkowo wybierając z jedynej dostępnej grupy musisz wybrać zaledwie spośród dwóch wozów. To mało, ale gdy zaczniesz wygrywać kolejne etapy, zarobisz odpowiednią ilość punktów, która to odsłoni następną klasę i pozwoli zakupić odpowiedni sprzęt. Oczywiście dotyczy to tylko trybu "World Tour", czyli znanego wszystkim "Championship". W trybie "Single Race" wybór jest trochę większy choć ogranicza się tylko do cześci wozów i tras.

To, za co szczególnie cenię ostatnie produkty spod szyldu Accolade, to bardzo długie i równie



niesamowicie urozmaicone trasy, które nie zamykają się w kółko i pozwalają na długą swobodną jazdę po prawdziwych okolicach, jak w tym przypadku pustynia Mojave, bezdroża w Santa Cruz, czy górskie drogi w Szwajcarii. W sumie sześć regionów świata i sześć długich i ciekawych tras, które można przemierzać w obu kierunkach. To daje łącznie tylko 12 torów, ale przejechanie jednego zabiera przy przychylnym wietrze i dobrych umiejętnościach gracza około 6 minut. I jest to zdecydowanie najmocniejszy punkt gry. Reszta jest już niestety mało nowatorska i często nawet dziwnie niedopracowana. Nie wiedzieć czemu brak zupełnie trybu dla dwóch graczy (!), więc OR 2 pozostaje tylko samotnym miłośnikom terenowców. Nienajlepszy jest poziom realizmu, a sterowanie i zachowanie się samochodów pozostawia często wiele do życzenia. Inteligencja przeciwników jest momentami śmieszna, szczególnie gdy obserwuje się trzy identyczne auta jadące za sobą gęsiego. W wąskich kanionach nie byłoby to dziwne, ale na otwartej przestrzeni jest conajmniej śmieszne. Są za to niesamowite "jumpy" które były także w TD5. Jest nawet jeden taki, że samochód wydaje się szybować na wysokości dziesiątego piętra. Mało realne, ale to wygląda nieźle. Grafika niczym nie szokuje, wszystko raczej to to, co obserwujemy na PSX w wiekszości średniaków od dwóch lat. Muzyka jest dużo gorsza niż w TD5.

Mimo oryginalnych wozów i bardzo ciekawych tras, nie polecam tej gry, wolałbym już RALLY CROSS 2 z jego "podrabianymi" wozami i zamkniętymi torami. Ta druga z pewnością dostarczy mocnych wrażeń, pierwsza spowoduje jedynie żal z wydanych na zakup pieniędzy. TD OR 2 warto jedynie zobaczyć, a kasę natychmiast wydać na TOCA 2.

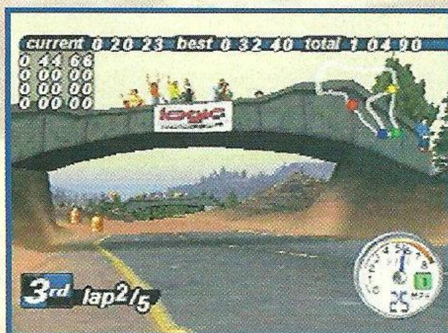
Joseph

PlayStation 5

GRAFIKA	6
DŹWIĘK	5
MIÓD	4

Wydawca: Accolade
Producent: Pitbull Syn.
Liczba Graczy: 1
Termin: Grudzień 99
Wykorzystuje: Dual Shock Analog Controller







Rally Cross 2

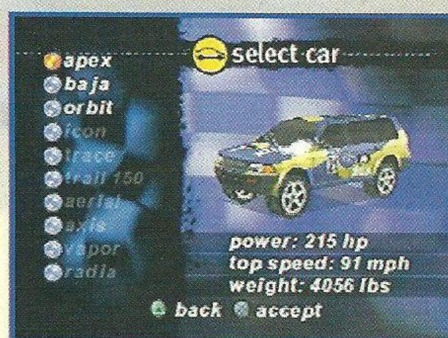
Wyścigi to bardzo popularny temat wśród gier, ale podobnie jak z mordobiciami i tu trudno częściej niż raz na rok o prawdziwe perły. Więcej jest porządnie wykonanych, ciekawych i miodnych tytułów, które jednak na dłuższą metę pozostają tylko, a może aż, średniakami.

Podobnie jest z RALLY CROSS 2, choć w ciągu roku zmiany w tej mini-serii zaszły dość poważne. Może niektórzy pamiętają śmieszne wyścigi samochodów, w których amortyzatory wydawały dźwięk przypominający skrzypiącą starą kanapę. Mimo, że nigdy nie było tam oryginalnych samochodów, a oryginałopodobne pojazdy bujały się na swoim zawieszeniu niczym pojazdy księżycowe, autorzy mieli ambicje wyprodukowania prawdziwego symulatora, z dobrą dawką akcji jaką do tej pory dawały tylko arcade'y.

Z RC 2 jest bardzo podobnie, choć dużo lepiej. Przede wszystkim poprawiła się oprawa gry, a samochody nabrały kształtów kojarzących nam się z terenowymi modelami takich marek jak Jeep, lub Dodge. Na początek dostajesz możliwość wyboru jedynie spośród trzech maszyn. Jedna to kopia Jeep'a Cherokee, druga to z pewnością Jeep Wrangler, a trzeci niestety nie skojarzył mi się z niczym znajomym. Zanim nauczysz się jeździć na tyle aby dojeżdżać pierwszy, zmuszony będziesz korzystać jedynie z pierwszych tras, które jak na początek powinny zaspokoić twoją żądzę pokonywania bezdroży, wyskakiwania na 5 metrów w powietrze, zaliczania dziesiątek kałuży wypełnionych błotem, które momentalnie oblepia cały samochód. Co ciekawe, błoto atakuje tylko prowadzony przez gracza pojazd - przeciwnicy wyglądają niczym nówki prosto z salonu.



Większość tras pozwoli ci wybrać alternatywne przejazdy lub skróty, a niektóre zamienią się z błotnistych bezdroży w podmiejskie asfaltówki. Do tak zróżnicowanych nawierzchni z pewnością przydałoby się odpowiednie skonfigurowanie zawieszenia, opon, hamulców itp. Tym razem goście z 989 Studios pomyśleli i o tym, udostępniając nam opcję garażu. To dowód na to, że siła leży w dobrych, wymagających symulatorach (które może potrzebują więcej czasu na przyswojenie, ale na pewno przyciągają na długie tygodnie). Gdy nauczysz się jeździć, z pewnością sięgniesz po mistrzostwo - potem pozostanie ci już tylko czasówka, albo opcje "head on" i "suicide", które pozwolą stanąć twarzą, lub raczej maską w maskę z innymi. Czyli po prostu ty sam przeciwko jednemu lub wszystkim trzem pozostałym, jadący w przeciwnym kierunku. Może ciekawe byłoby to Destruction Derby, ale



pod jednym warunkiem - samochody powinny się rozwalać, a tu nic z tego (?).

O ile grafika jest całkiem niezła, szczegółowa i bogata, o tyle dźwięk prosty i nudny. Kiepski, trącący staraociem heavy-metal przyprawia po krótkim czasie o ból głowy, a odgłosy jazdy są ubogie i mało realistyczne. Gra obsługuje Dual-Shock, ale niestety opanowanie samochodu na analogowych gałkach okazuje się niemal niemożliwe.

RC2 zyskał od razu moją sympatię, jako znakomity arcade'owy wyścig. Jednak tylko osiem stosunkowo ciekawych torów (choć ze zmienną pogodą i możliwością jazdy w odwrotnym kierunku) i niestety mało ciekawe samochody spowodowały, że zacząłem się po jakimś czasie nudzić. Mimo tego do gry często powracam i polecam wszystkim RC2 jako odskocznię od poważnych symulatorów. Gdyby była to maszyna w salonie gier, z pewnością wrzuciłbym niejeden żeton.

Joseph

PlayStation 7

GRAFIKA	7
DŹWIĘK	5
MIÓD	8

Wydawca: Sony
Producent: 989 Studios
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Styczeń 99
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

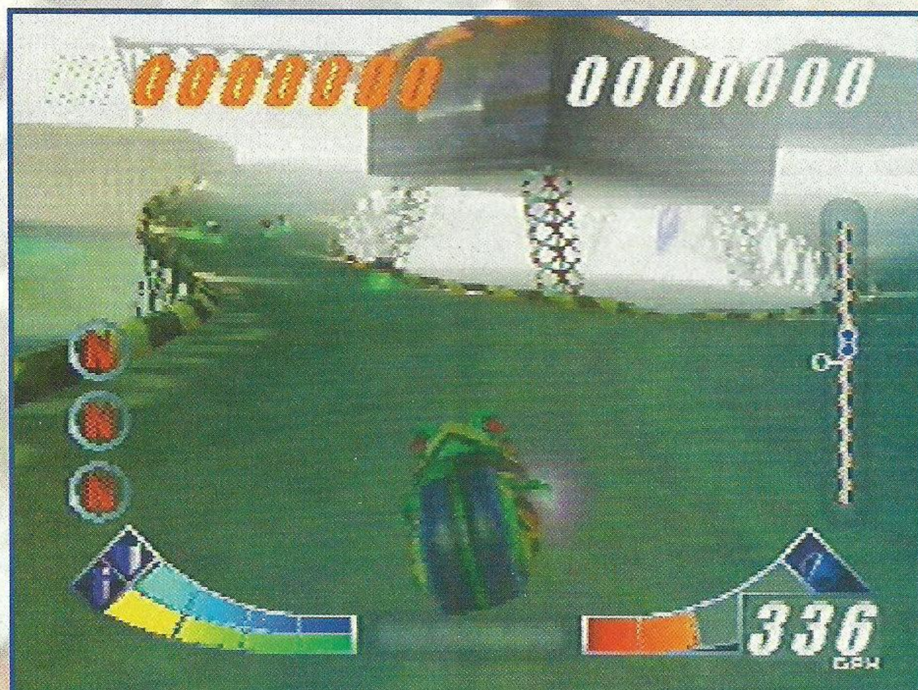






Xtreme-G 2

Po blisko dwóch latach od sytuacji, w której firma Acclaim stanęła na progu bankructwa można śmiało stwierdzić, że taka sytuacja nie ma szans powtórzyć się w najbliższej przyszłości. Dlaczego? Bo od tamtego czasu firma przestała wydawać gry kiepskie, a zaczęła dobre. Przynajmniej na Nintendo 64.

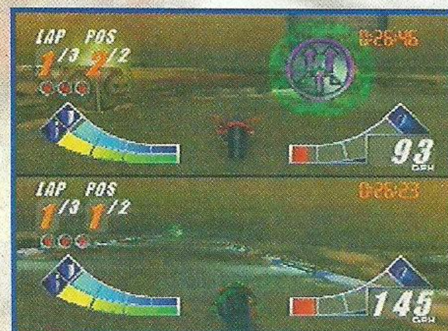


N koncern awansował w moich oczach do pierwszej trójki developerów piszących na N64, tuż obok Rare i Nintendo, wszystko wskazuje na to, że tam pozostanie. Ścisła współpraca z "wielkim N", zaawansowane technicznie i miodne gry, a także kilka



doskonałych zespołów developerskich pracujących dla Acclaim (Iguana, Probe) wzmacniają to twierdzenie. Najnowszym - obok TUROK 2 - ich produktem jest kontynuacja wyścigu futurystycznych superbike'ów, czyli XTREME-G 2. W sequelu, jak to zwykle bywa, dostajemy dwa razy więcej tego, co poprzednio. A więc 12 tras, każda z kilkoma ukrytymi skrótami i wariacjami dzień/noc, mirror i tak dalej. Do tego 15 supermotorów z osobnymi kierowcami, które można katować na wszelkie możliwe sposoby. Jest też mnóstwo - chyba najwięcej ze wszystkich produktów tego typy - trybów gry, z secretami, bonusami, dodatkami i wszystkim innym, o czym można zamarzyć.

Trasy są długie, duże i dość dobrze przygotowane. Choć momentami mogłyby być trochę szersze... Nie zabraknie tu skoczni, pętli, rozjazdów, wielopoziomowości. Zależnie od trybu gry, który wybierze gracz, przeszkadzać będą mu motocyklowe gangi, pozostawione przez kogoś śmiecie, czy inni zawodnicy. Można - i trzeba



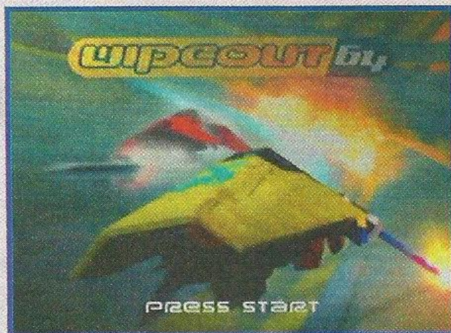
- strzelać do wszystkiego co się rusza, korzystając z wbudowanego blasterka, bądź zbierając power-up'y. Warto jednak dobrze przymierzyć, bowiem znaleziona broń po jednym strzale znika i trzeba rozglądać się za nowym pociskiem. Kierowanie motorami jest dość ciekawe. W rzeczy samej jest dość trudne i na początku bardzo frustrujące. Nie raz ciskałem padem w ścianę próbując po raz kolejny zakwalifikować się do czołówki. W końcu jednak udało mi się jako tako opanować maszynę i... zacząłem wygrywać. A jak wiadomo, entuzjazm rośnie w miarę zwycięstw. Multiplayer zrobiony jest z rozmachem, szczególnie tryb walki nie-wyścigowej, gdzie bolidy zmieniają się w walczące na arenie czołgi.
Bardzo specyficzna grafika ma duży wpływ na wizerunek gry. Dominuje tu ciężki technoklimat miast przyszłości, z unoszącą się wszędzie czerwoną i szarą postnuklearną mgłą, powyginanymi rurami i podniszczonym otoczeniem. To wszystko trochę przytłacza, momentami aż za bardzo. Brakuje tu też jakichś form życia, zewsząd atakuje sterylność i plastik. Z drugiej zaś strony wybuchy są wspaniałe, tekstury nie powtarzają się co pięć metrów, a wszędzie widać mnóstwo drobnych detali - inaczej, niż choćby w F-ZERO X. Szkoda tylko, że przy zbyt dużej liczbie wyświetlanych efektów animacja potrafi czasem zachrupać. Muzyka jest dobra - pasuje do klimatu gry. Za to efekty dźwiękowe są pierwszorzędne, szczególnie gruby głos zapowiadacza i ryk silników. Bezkonkurencyjny jest także design wszystkich menusów, czegoś podobnego jeszcze nie widziałem.

XG2 vs WIPEOUT 64. Obie gry są dobre, przy czym XG2 jest bardziej rozbudowane. Ale decyzja należy tylko do was.

Gulash

Nintendo 64 **8**

GRAFIKA	7	Wydawca: Acclaim
DŹWIĘK	8	Producent: Probe
MIÓD	8	Liczba Graczy: 1-4
		Termin: Styczeń 99
		Wykorzystuje: Rumble Pak, Controller Pak



Pierwszą grą, którą Psygnosis zdecydowało się wydać na Ninitendo 64 jest WIPEOUT 64 - nowa wersja największego PSX'owego hitu firmy. Nie ma potrzeby porównywać tu obu wersji, bo WIPEOUT 64 nie jest standardowo skopaną, zblurrowaną i nieudaną konwersją z PSX'a.



Wipeout 64

To gra napisana zupełnie od nowa, a żadna z zawartych w niej tras nie ma swojego odpowiednika - są przygotowane specjalnie dla potrzeb tej gry. Identycznie jak na PSX, trasy te są niepowtarzalne, jedyne w swoim rodzaju i świadczą o mistrzostwie designerów. Pełne niebezpiecznych zakrętów i skoczni, bogate w graficzne detale i power-up'y nie pozwalają na odwrócenie uwagi nawet na chwilę Szkoda, że jest ich tylko 7. Zaręczam jednak, że ukończenie którejś z nich na pierwszym miejscu ścigając się w najwyższej z klas (gdzie bolidy szybują z niesamowitą prędkością) wymagać będzie dni, jeśli nie tygodni treningu.

Analogowe sterowanie i boczne hamulce wyśmienicie ze sobą współpracują. Bolidy w WIPEOUT 64 podczas wyścigu unoszą się lekko nad podłożem - jak poduszkowiec - i tutaj analogowa gałka znajduje swoje zastosowanie. Opór powietrza nieznacznie wpływa na przyspieszenie, należy więc odpowiednio manewrować dziobem - czasem nawet ułamki sekundy mogą się przydać. Delikatne ocieranie



się o bandę (przy akompaniamecie wspaniałego zgrzytu dartego metalu) nieznacznie redukuje prędkość, podczas gdy wyrżnięcie w nią na pełnym speedzie naturalnie nie obejdzie się bez skarcenia utratą całego przyspieszenia. Wtedy przychodzą z pomocą znajdujące się na trasach power-up'y w postaci turbo-boosta i broni. Booster daje konkretną dopałkę, dzięki której pojazd leci coraz szybciej i szybciej, broń zaś - jak sama nazwa wskazuje - służy do wystrzeliwywania. Cała idea WIPEOUT 64 polega na łapaniu coraz więcej boosterów (a tym samym pędzenia coraz szybciej i szybciej), manewrowaniu pojazdem tak, aby nie utracić przyspieszenia i usuwaniu nieprzyjaciół z drogi. I naturalnie ukańczaniu każdego z wyścigów na pierwszej pozycji. Gra oferuje kilka







stadardowych trybów i podział na klasy. Zwycięstwo w jednej z nich premiowane jest awansem wyżej - do szybszych pojazdów. Jest także opcja multiplayer na 2/3/4 graczy, która po prostu rządzi. Choć przy 4 okienkach animacja potrafi czasem zachrupać.

Ścieżka dźwiękowa była jednym z największych atutów WIPEOUT 2097 na PSX'a. Na N64 ograniczenia pojemności carta nie pozwalają wrzucić godziny samplowanych tracków, ale i w tym przypadku udało się Psygnosis zadziwić wszystkich. Udało im się bowiem wcisnąć na cart trzy zdigitalizowane numery - dwa kawałki FLUKE i jeden PROPELLERHEADS oraz kilkanaście tracków MIDI, które brzmią bardzo dobrze. Naturalnie nie tak jak Firestarter, czy We Have Explosive z WO2097, ale naprawdę porządnie. I nawet drobne niedociągnięcia, wynikające bardziej z ograniczonych możliwości sprzętu niż z winy programistów (jak dorysowywanie się trasy, czy załamka niektórych polygonów) nie są w stanie rozrzedzić miodności tego produktu.

Jeszcze miesiąc temu wydawało mi się, że F-ZEROX przez długi czas będzie absolutnym królem futurystycznych wyścigów na Nintendo 64. To WO64 i XG2 będą siedzieć na tym tronie. Seria WIPEOUT to przede wszystkim obłędny klimat, którego *żaden* inny phuture-racer nie posiadł w takim stopniu. Gra jest wyśmienita, szczerze polecam.

Gulash

Nintendo 64 **8**

GRAFIKA	8	Wydawca: Psygnosis
DŹWIĘK	8	Producent: Psygnosis
		Liczba Graczy: 1-4
		Termin: Styczeń 99
MIÓD	9	Wykorzystuje: Rumble Pak, Controller Pak

Brave Fencer Musashi





Zapowiadane już przez nas w N+3 przygody zadziornego samuraja wreszcie doczekały się angielskiej wersji językowej. Prosty zabieg angielskiej lokalizacji uczynił z tej frapującej, ale zupełnie niegrywalnej (powód - japońska wersja) pozycji najciekawszego w tym momencie PSX-owego importa.

Już stosowne intro, przedstawiające przybycie do Królestwa Allucaneet Musashiego jest wyznacznikiem klimatu. Księżniczka, która przywołała bohatera szybko mianuje go małą kupą w odpowiedzi na docinek o głupich strojach jej dworzan. Teksty we wprowadzeniu są przy tym czytane przez lektorów, którzy wywiązali się ze swojej roli rewelacyjnie. Miękki głos księżniczki co chwila rzucającej teksty w rodzaju "to znaczy, tego , skąd ty się tu wziąłeś?", doskonała stara angielszczyzna mędrca Ribsona (można uczyć się wymowy słuchając tego co mówi), irytujące kwestie jąkającego się złodzieja Eda, wioskowo-amerykański slang rodem z Kalifornii w wykonaniu Rootricka... Aha, nie można też zapomnieć o ciepłym i przyjaznym głosie Shankiego - odmiennie zorientowanego na sprawy seksu skryby, próbującego uwieść naszego młodego samuraja. Wszystkie z nich są podłożone na poziomie, jakiego jeszcze na PSX-ie nie słyszałem. I w dodatku nie są jedynie bezmyślnie tłumaczonymi z japońska kwestiami, a w pełni przemyślanymi wypowiedziami.

Intro, oprócz rzeczonej już wymiany zdań pomiędzy Księżniczką Fillet oraz Musashim tłumaczy po co samuraj został sprowadzony do królestwa. Otóż złowrogie siły Imperium Thirstquencher zamknęły ludzi w zielonych kryształach zwanych binochite. Kryształy służą im następnie do dokonywania rutynowych i nieodmiennie złych eksperymentów, w wyniku których krainę zaludniają zmutowane monstra.



Jednocześnie wysłannicy Imperium wyruszają na poszukiwanie najpotężniejszych artefaktów - miecza Światłości o nazwie Lumina oraz pięciu Magicznych Scrolli zamykających w sobie siły Ziemi, Wody, Ognia, Wiatru i Powietrza. Oczywiście na drodze może stanąć im jedynie Musashi. Jest tylko jeden szkopuł. Przyzywając za pomocą zaklęcia bohatera mającego pomóc Królestwu w trudnych chwilach, Księżniczka liczyła na postawnego samuraja. A dostał się jej kapryśny, niecierpliwy i malutki Musashi.

BFM jest grą zręcznościową. Jest też RPG-iem. I w doskonały sposób wprowadza do gry element upływającego czasu. Musashi jest bowiem pierwszym bohaterem, który regularnie musi kłaść się spać, inaczej staje się powolny i bezsilny. Jego żywiołowe bieganie po kolejnych planszach zmienia się wtedy w powolne i smętne włóczenie nóg, a markotnie zwieszona głowa zdradza prawdziwe zmęczenie. Czas nie pozostaje też bez wpływu na poszczególne questy - niektóre czynności można wykonywać jedynie w nocy, tak samo ma się sprawa ze spotykaniem mieszkańców wioski, którzy trzymają się swoich przyzwyczajeń. Oczywiście upływ czasu jest akcentowany stosowaną grą świateł - wystarczy położyć się gdzieś Musashim (kiedy chłopak śpi, czas płynie nieco szybciej) i obserwować ekran - malowany szarymi barwami świtu, jasnożółtymi odcieniami poranka, wreszcie spowijany zasłoną nocy.













W ogóle cała grafika i towarzyszące poczynaniom Musashiego efekty są bardzo dobrze dobrane. Sam bohater jest mangową postacią - ma dużą głowę z ogromnym pióropuszem włosów i świetnie się porusza. Napotykani przeciwnicy - gigantyczne mrówki, Vambiaki (połączenie zombiaków i wampirów) lub chodzące muchomory są wszystkie specyficzne - sprawiają wrażenie zabawek dla dzieci, ale nie kojarzą się z jakąś dziecinadą. Każdy z przeciwników ma własną specjalną właściwość, którą Musashi może od niego zassać przy pomocy swojego drugiego miecza o nazwie Fusion. Niektóre z tych czynności trwają przez określony czas (skakanie na mieczu, odzyskiwanie Punktów Bitewnych, odświeżanie), inne aktywuje się kiedy się chce (strzelanie, leczenie z trucizny, stalowa skóra). Wybór pozyskiwanej umiejętności jest o tyle istotny, że po zgarnięciu kolejnej znika poprzednia. Na szczęście w sytuacjach, kiedy jakaś umiejętność jest absolutnie niezbędna do przejścia dalej, to zwykle można zdobyć ją w pobliżu.







Do powyższych umiejętności dochodzą również te, które Musashi uzyskuje wraz ze zdobywaniem kolejnych Magicznych Scrolli. Wywoływanie trzęsień ziemi, zamykanie się w bąblu wody i strzelanie nią, korzystanie z miotacza płomieni, robienie trąby powietrznej i latanie. To jednak nie wszystko. W czasie podróży Musashi znajduje też kolejne części Legendarnej Zbroi dzięki której uczy się kolejnych umiejętności (w dodatku zakładając je na siebie one rzeczywiście pojawiają się na jego sylwetce w czasie gry - niby szczegół, a cieszy). Wreszcie, na końcu - od kilku wyzwolonych z kryształów osób można nauczyć się specjalnych ciosów. W sumie dochodzi do tego, że malec potrafi naprawdę wiele. Ale też zbyt łatwej przeprawy przed sobą nie ma.

Oprócz zwykłych przeciwników natrafi podczas swoich przygód na pokaźną gromadę bossów - wielkiego Skullpiona, Parowego Rycerza czy Smoka Mrozu. Nie są to walki bardzo trudne, ale bez poznania schematów ich ataków nie da rady.

Ze względu na wprowadzenie elementu czasu, do gry wprowadzono też kilka zadań polegających za zrobieniu czegoś w określonym jego przedziale. No i wtedy robi się gorąco. Bowiem każda minuta w świecie Musashiego trwa coś około sekundy. I zaprawdę, powiadam wam, że nie raz zapłaczecie nad ponowną próbą przejścia tego przeklętego Parowego Lasu. W grze jest też kilka czysto zręcznościowych etapów - spływ tratwą, jazda wagonikiem w kopalni...

Ostatnia sprawa wiąże się z wioską. Są w niej cztery sklepy - spożywczy, coś w rodzaju apteki, sklep z zabawkami oraz buda z drobiazgami. W jednym można kupić odnawiające Punkty Bitewne potrawy, w drugim coś co odnowi siły życiowe, w trzecim - zabawki z gry (zapakowane w pudełka figurki postaci występujących w grze! Musashi może bawić się nimi - oglądać z bliska, sprawdzać ich specjalne ataki... - tylko Japończycy mogli wpaść na wrzucenie czegoś takiego do gry), a w czwartym dokonuje się wyceny znajdywanych przedmiotów. Można je też tutaj sprzedać.

Fabułą BFM rozwija się w bardzo przemyślany sposób. Niektóre dialogi są w pełni mówione, a to dodaje grze smaczku. Bardzo ładna jest też muzyka - zależy od sytuacji, ale cały czas jest dosyć pogodna. Motywy zmieniają się z kojących w dynamiczne i zrywające do boju. Oprócz tego bardzo przyjemne są utwory w sklepach. I jeszcze jedno. W miarę ratowania kolejnych postaci z kryształów (w sumie 35) natrafia się też na muzyków. I kiedy odwiedza się ich potem w zamku to muzyczka w tle wzbogaca się o instrument gościa, którego właśnie się uratowało. Bardzo dobry pomysł.

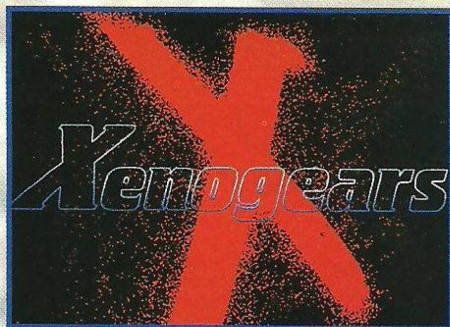
Na koniec jeszcze jedna uwaga. Ta gra ma Musashiego. A dawno nie widziałem tak sympatycznego i niesztampowego bohatera jak on.

Banan

PlayStation 8

GRAFIKA	8
DŹWIĘK	8
MIÓD	9

Wydawca: EA Square
Producent: Squaresoft
Liczba Graczy: 1
Termin: Grudzień 98
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card



Xenogears

Po tym jak ukazało się FFVII wszyscy bardzo uważnie śledzą kolejne kroki Squaresoftu. Sceptycy - aby wytknąć błędy kolejnej produkcji i uzasadnić osąd, że FFVII był przypadkiem, optymiści - żeby odnaleźć kolejną grę wartą osiemdziesięciu godzin życia, a cała reszta - żeby zobaczyć co też nowego ma Square do zaoferowania.



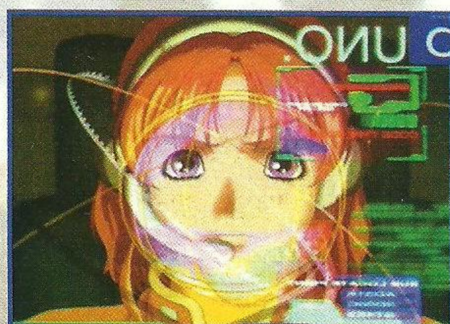
Jak się okazuje, Square ma do zaoferowania bardzo wiele. Kolejno: wciągającą, długą i bardzo powikłaną historyjkę do opowiedzenia, innowacyjny i naprawdę efektowny system walk oraz ciekawy motyw wprowadzenia dualizmu w jego rozgrywaniu. Polega to na tym, że oprócz toczenia standardowych walk z przypadkowo napotykanymi przeciwnikami (a la FFVII z braku bardziej jaskrawego przykładu) przy użyciu członków drużyny, dochodzą jeszcze bliźniaczo podobne walki, w których udział biorą jednak wielkie geary (są to Xenogearowe odpowiedniki mechów). I chociaż system rozgrywania tych walk jest dosyć zbliżony, to jednak kaliber spotkań dwóch dwudziestokilkumetrowych gigantów raczej nie daje się porównać z tym zwykłych śmiertelników.



Zanim jednak wpadnę w pułapkę szczegółów dotyczących przebiegu walk - kilka słów o historii. Na skutek zbiegu okoliczności, główny bohater gry - Fei dostaje się w sam środek rozgrywającej się w pewnej wiosce walki. Walki toczonej przez wielkie metalowe kolosy pilotowane przez ludzi. Kierowany impulsem chłopak wskakuje do pozbawionego pilota pojazdu i masakruje pozostałe. Niestety, oprócz agresorów równa też z ziemią całą osadę i w szale zabija sporo niewinnych osób. Kiedy po tym wydarzeniu dochodzi do siebie okazuje się, że ludzie pozostali przy życiu żywią do niego pewne urazy. Potęgowane jeszcze faktem, iż wioska którą właśnie unicestwił przyjęła go kilka lat wcześniej, kiedy pokrwawionego i nieprzytomnego przyniósł go do niej jakiś nieznajomy. Zdruzgotany swoimi czynami Fei wyrusza więc w świat, nie wiedząc jednocześnie skąd odnalazł w sobie umiejętności pozwalające na sterowanie gearem. Jednocześnie uczy się nienawidzieć tych wielkich maszyn, winiąc je za zrujnowanie swojego dotychczasowego życia.



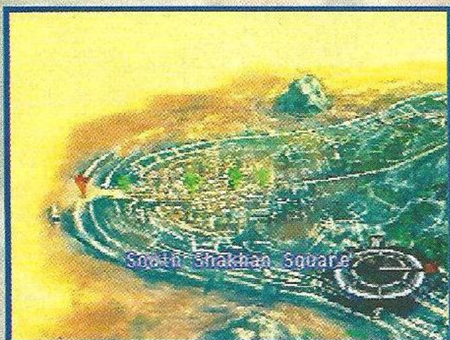




Nie ma się co oszukiwać - pobieżne streszczenie fabuły FFVII nie przekonałoby do kupna gry chyba nikogo. Podobnie jest w przypadku XENOGEARS - ta gra jest zbyt skomplikowana aby w pięciu - sześciu zdaniach oddać jej treść. Ważne jest to, że swoimi ramami wykracza ona poza to co działo się w FFVII. Tym bardziej, że XENOGEARS próbuje w pewien sposób zinterpretować pojęcie wiary i związanych z nią implikacji. To jak łatwo jest manipulować ludźmi ogarniętymi przekonaniem, że wszystkie ich czyny służą jakiemuś celowi. I to w dodatku bardzo zbożnemu. Czy jej się to udaje? Chyba tak. Chociaż dla osób słabiej znających język angielski teologiczne wtręty oraz paralele religijne mogą stać się zupełnie niezrozumiałe, to jednak warto jest spróbować. Bo jest to pierwsza chyba gra próbująca odpowiedzieć na poważne pytania. Czy Bóg istnieje, czy jest tylko narzędziem w rękach ludzi próbujących sięgnąć po ostateczną władzę? Teologiczne wywody w grze - mógłby zapytać ktoś. A czemu nie?

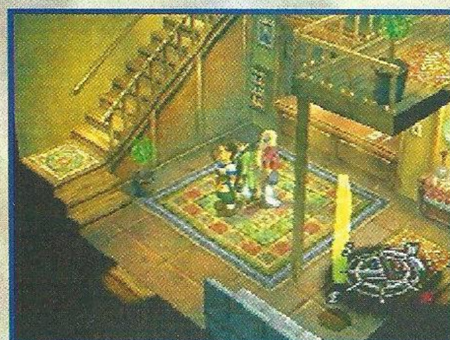


Oprócz tego w XG non stop przewija się jeszcze jeden motyw. Z pozoru banalny, ale jednak w niebanalny sposób przedstawiony. Otóż w prawie każdym odwiedzanym przez gracza mieście natrafia się na domostwo, w którym zagadnięte dziecko mówi o tatusiu, żona - o mężu, siostra - o bracie, którzy poszli na wojnę. I chociaż w poniższym tekście może wydawać się to zupełnie nieciekawe, to jednak kiedy po dwugodzinnych podróżach po mapie i ciągłych walkach z przeciwnikami trafia się na taka rozmowę, to działa to jak zimny prysznic. Niby tylko kolejna nie













popychająca fabuły kwestia wypowiadana przez nieistotną dla fabuły postać, ale jednak...

Ostatnim wreszcie powtarzającym się często motywem jest przepotężny, pojawiający się znienacka gear. Pilotowany przez osobę przedstawiającą się jako Id (zapraszam do lektury Freuda) i znajdujący przyjemność w sianiu destrukcji... Jego objawienia wywołują bardzo dziwne uczucia - raz jest aniołem - innym razem demonem zniszczenia... Sprawę gmatwa jeszcze inny, podobnie potężny gear pilotowany przez Grahfa - poszukiwacza prawdziwej potęgi. Grahf wydaje się bardzo zainteresowany osobą Feia - w różnych punktach fabuły odwiedza go, sprawdzając czy ten już jest dostatecznie potężny i gotowy. Do czego? Nie będę na to pytanie odpowiadał. Wiedzcie tylko, że gear, którego od czasu epizodu w wiosce (pomimo uprzedzeń) używa Fei, nazywany jest Zabójcą Bogów...

XENOGEARS wyróżnia się bitmapową grafiką. Jest chyba pierwszym RPG-iem korzystającym z takiego rozwiązania - nie jest to co prawda szczyt wrażeń estetycznych, ale też głowa sama nie odwraca się od telewizora. W zasadzie gra jest dosyć liniowa, ale bogata w wydarzenia. Dodatkowo, nawet pomimo, że Fei jest centralną postacią fabuły, to jednak czasami przychodzi kontrolować grupę pozbawioną jego świetlanej postaci. Chodzenie odbywa się po mapie w rodzaju tej z FFVII (zresztą po pewnym czasie dochodzą środki transportu bardzo zbliżone wyglądem, a identyczne w sterowaniu do tych z FF-a) i podobnie rozgrywane są walki.

Różnica jest jedna - otóż czasami drużynę atakują zwykli przeciwnicy, a czasami kolosalne monstra. W otwartych lokacjach zarówno z pierwszymi jak i drugimi walczyć można przy użyciu gearów (zabawne jest patrzeć jak wielki stalowy mięśniak kopie gościa wielkości mrówki). No i przyszedł wreszcie czas na walki. Razy z wrogami wymienia się naprzemiennie (w zależności kto szybszy i zgrabniejszy), ale sposób ich zadawania jest już inny. Możecie na ten temat poczytać w N+3. W skrócie - każda postać ma pewną liczbę punktów akcji (maks. 7) które może stosownie rozdysponować na ciosy - x najmocniejszy za 3, kwadrat - średni za 2 i trójkąt - słaby za 1. Czyli np. maks. 7 słabych lub dwa mocne i słaby czy jeszcze inaczej. Stosując odpowiednie kombinacje postacie uczą się combosów. I kiedy się ich już wyuczą to wykonanie odpowiedniej sekwencji powoduje odpalenie potężnej serii ciosów. Uczenie się i próba trafienia na dobre kombinacje nie jest łatwe, ale wyniki - ich efekty są tego warte. Co ciekawe, podczas walki można doprowadzać również do robienia combosów z combosów. Poprzez nie opróżnianie puli punktów akcji w całości (czyli wykonywanie ciosów za 4 pkt. a nie za 7) napełnia się specjalny licznik. Po czym można odpalić super combo - kilka odpalonych zaraz po sobie serii. Masakruje to przeciwnika jak trzeba. Geary mają podobne sposoby, tyle, że ich combosy są znacznie krótsze i zależą nie od poziomu doświadczenia czy częstotliwości wykonywania ciosu, ale od elementów wyposażenia (geary trzeba często upgrade'ować).

Dochodzi również do sytuacji, kiedy walki gearów odbywają się na specjalnych arenach. Wtedy walka zaczyna przypominać tę z DESTREGA - bez podziału na tury dwa geary biegają po terenie, walą z projectili, odpalają combosy, skaczą... Niezły (i dochodowy) ubaw.

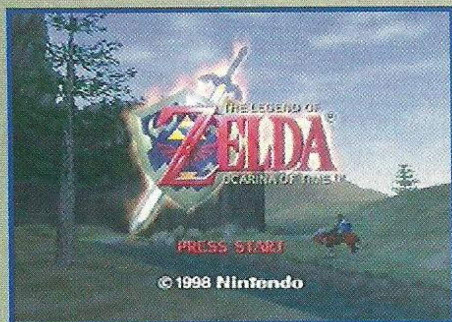
Oprócz tego XG oferuje inne usługi gatunku. Sklepy ze sprzętem (dla ludzi) i warsztaty (dla gearów), różne knajpy do save'owania... Wplecione zostały też elementy zręcznościowe - w wielu miejscach trzeba skakać po różnych rzeczach aby dostać się do jakiejś lokacji, a skoki te są czasami bardzo trudne. Umilać gry to się tym elementom nie udaje (raczej klątwy się na usta cisną), ale przejść je trzeba. Plejadę bohaterów, którzy dobrze rysują się w czasie dwupłytowej przygody okraszanej stosunkowo częstymi, ładnymi i nie pozbawionymi gore anime'owymi filmikami. Szkoda tylko, że trochę zbyt szybko można domyślić się, jaka nić łączy Feia z...

Banan

P.S: *Importujcie, importujcie. I nie bójcie się ujrzeć twarzy boga...*

PlayStation 7

GRAFIKA	6	Wydawca: EA Square
		Producent: Squaresoft
DŹWIĘK	7	Liczba Graczy: 1
		Termin: Grudzień 98
MIÓD	8	Wykorzystuje: Memory Card





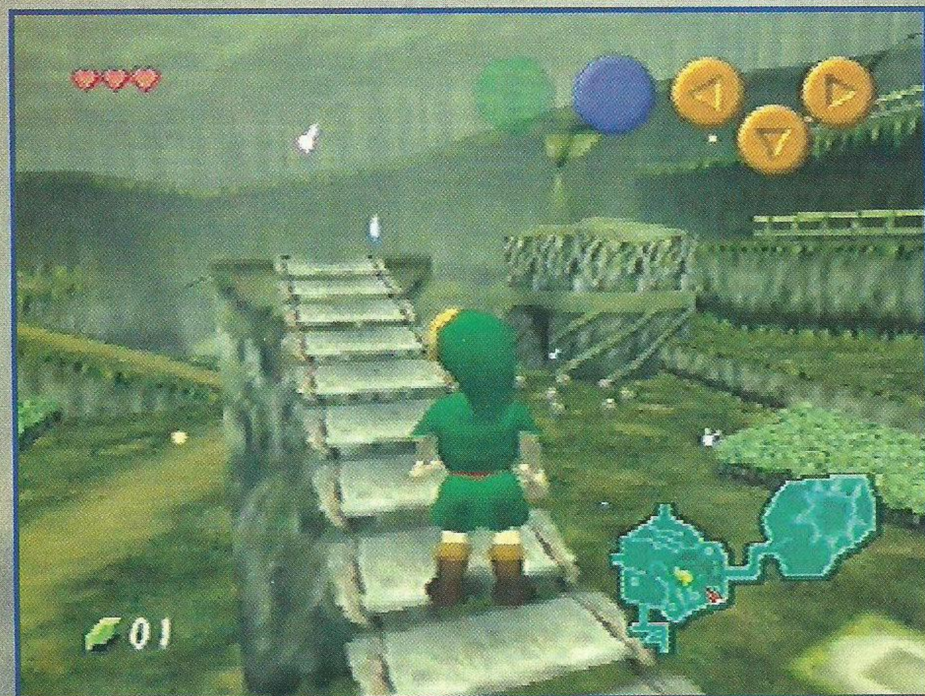
Legend of Zelda 64
The Ocarina of Time

Do tej pory Nintendo 64 nie miało swojego Finala. Od dzisiaj PlayStation nie ma Zeldy.

Dwóch Linków. Dwóch tak bardzo różniących się bohaterów w grze. Prawdopodobnie ktoś pokusi się o nazwanie ZELDY kompilacją kilku odrębnych gier. Nie jest to prawdą. Z pewnością sposób przeżywania ZELDY jako młodziutki, ledwie wystający spod czapki młodzieniaszek różni się od tego, kiedy chłopak postarzał się już o te siedem lat, ale o kolosalnych różnicach nie może być mowy.



Początek gry, jak nietrudno się domyśleć przedstawia nam młodego Linka. Osłaniającego się małą drewnianą tarczą i machającego przypominającą rozmiarami sztylet "kosą". Na szczęście przeciwnicy uniemilający życie młodemu Linkowi są kompatybilni z jego możliwościami. Trochę deprymujący wydają się na tym tle bossowie (obowiązkowy gigantyczny arachnoidalny mech, kamienny smok czy elektryczna meduza), którzy raczej przytłaczają malucha, ale tak to już z tymi biedakami bywa. Na szczęście nie są tacy znowu trudni. Także inaczej wygląda arsenał malucha - z broni dalekiego zasięgu dysponuje on procą oraz bumerangiem. Proca jest dosyć szybkostrzelna, ale niezbyt potężna. Jej pociski raczej łatwo się wyczerpują, ale na szczęcie gra dba o nasze zapasy (kiedy coś się kończy, to z reguły kilka sztuk ma przy sobie jeden z najbliższych przeciwników w kolejce po śmierć). Natomiast bumerang... Jest to z pewnością najciekawsza, a zarazem najbardziej efektowna broń w grze. Co prawda rodowici buszmeni mogliby z pewnym sceptycyzmem podejść do kwestii posługiwania się nim w wąziutkich korytarzach, i z pewnym niedowierzaniem obserwować jak po przeleceniu (w jakiś magiczny sposób) przez trzy ściany wraca posłusznie do ręki bohatera, ale nie o to chodzi. Ciekawe jest to, że jest to bardzo posłuszna, skuteczna i po prostu chłodna broń. Inne argumenty w ręku młodziaka to żołędzie ogłuszające chwilowo przeciwników, długie drągi (których można używać jako pochodni) oraz bomby (credits to BOMBERMAN).



Po zebraniu początkowych trzech klejnotów i ucieczce księżniczki Zeldy z zamku (a raczej uniesieniu jej na siodle przez zaufanego Sheika) Link wchodzi w posiadanie tytułowej Okaryny Czasu. Jest to magiczny instrument pozwalający na wygrywanie magicznych i niemagicznych melodii. Tych pierwszych jest w sumie dziesięć (pięć poznaje Link za młodu, a resztę - siedem lat później). I właśnie jedna z takich melodii (pod tytułem Prelude of Light) pozwala na przenoszenie się w czasie. Do tej pory nikomu nie udało się (nie chciało się) wprowadzić do gry akcji elementu podróży w czasie. A przynajmniej takiego, który dawałby w tym zakresie wolną rękę graczowi. I nie ograniczał się jedynie do zaprezentowania kosmetycznych zmian w grafice symulujących owe przenosiny - bierze też pod uwagę wszystkie konsekwencje jakie z tego wynikają. Po przeniesieniu w przyszłość okazuje się, że Link nie może posługiwać się już procą, drągiem, żołędziami oraz, niestety, bumerangiem. Niedługo jednak rekompensuje to sobie zgarnięciem łuku (jest mniej szybkostrzelny od procy, ale ma potężniejsze strzały, w tym lodowe oraz









ogniste) oraz przypominający linkę z TENCHU hak z łańcuchem. Pozwala on na wciąganie się w trudno dostępne miejsca (nie wszystkie jednak). Co ciekawe, hak ten doskonale sprawuje się też jako broń - w tym jako jedyny działa też pod wodą. Jego zasięg jest początkowo średni i po pewnym czasie trzeba go przedłużyć. Dalej - Link jako postawny mężczyzna może korzystać z większych i bardziej wytrzymałych tarcz (ta drewniana może się spalić). Jest to też dosyć ciekawe, bo mały Link nie jest w stanie trzymać w ręku stalowej tarczy i jedynie nosi ją na plecach, kucając i wypinając ją do góry. Jako dorosły - nie ma już kłopotów z utrzymaniem jej w dłoni. Do tego dochodzi jeszcze potężny młot, a później także dwuręczny miecz. Jednocześnie po przeniesieniu w czasie okazuje się, że cała kraina, w której toczy się akcja wpadła w ręce złego Ganondorfa. I w tym momencie czas na kolejne nietypowe zagranie pana Miyamoto. **Intryga, którą snuje szpetny i złowrogi czarny rycerz, jest absolutnie nie do pobicia pod względem swej śmiałości.** Nie chcę psuć wam niespodzianki, ale niewątpliwie niejedna osoba uzna pana Shigeru za bluźniercę i osobę pozbawioną jakichkolwiek zahamowań. I być może, jeżeli patrzeć na to przez pryzmat ujętej w statystykach religijności Polaków, ZELDA 64 może okazać się zbyt ostra. Ale to chyba wy będziecie musieli o tym zadecydować.

Jednym z często stawianych grom zarzutów jest to, że są one w sztuczny i nierealistyczny sposób podzielony - na jakieś chaptery, episody czy daye. No więc w opowieści o przygodach Linka takowy podział nie istnieje. Gra to jeden ciągły i wartki strumień akcji. Od samego początku trafia się w sam środek wydarzeń, o których dowiadujemy się z rozmów z mieszkańcami różnych miast, wiosek, pewnej mądrej sowy oraz od pomocnej wróżki Navy. Oops. Nie wspomniałem jeszcze o Navy. Navy to mała świetlikowata wróżka, która jest czymś w rodzaju gorącego kursora w grze. W czasie kiedy nie dzieje się nic godnego uwagi, Navy fruwa sobie wokół Linka i po jakimś czasie znika. Wystarczy jednak tylko zbliżyć się do jakiegoś użytecznego przedmiotu, przeciwnika, bądź miejsca gdzie można coś zrobić, a Navy natychmiast pojawia się, podlatuje do niego i zmienia kolor. Można wtedy wysłuchać podpowiedzi co z danym przedmiotem można zrobić (trzeba jednak przyznać, że podpowiedzi te są bardzo nieprecyzyjne), a w wypadku przeciwnika - ujawnia jego słabe punkty. Oczywiście z żadnych z tych usług nie trzeba korzystać (w sumie niektórzy sami chcą dowiedzieć się, że Volvagię trzeba walić młotem po głowie, a Dodongowi wrzucać bomby do paszczy) ale dobrze, że coś takiego jest. Aha, no i Navy zdesperowana naszym brakiem inicjatywy rzuca czasem jakieś luźne uwagi na temat, jaką lokację należałoby teraz zwiedzić ("Od strony rzeki wieje jakiś mroźny wiatr. Czujesz?" albo "Dosyć podejrzanie wyglądają te chmury zbierające się nad Górą Śmierci").

Rozgrywka podzielona jest z grubsza na dwa etapy. Jeden z nich to wykonywanie głównych questów. Pierwszy quest to zebranie trzech klejnotów na życzenie księżniczki Zeldy. Zaraz po tym okazuje się, że pomysł z tymi klejnotami był raczej średni, ponieważ wszystkie one wpadają w ręce Ganondorfa. A ponieważ jest on zdecydowanie zbyt potężny dla młodego Linka, to rada Mędrców uznaje, że chłopak musi trochę dorosnąć. I po wysłaniu go o siedem lat w przyszłość proponują mu odnalezienie sześciu magicznych medalionów (na szczęście od razu wręczają pierwszy). I to właśnie są główne questy. Aby je wypełnić, należy odwiedzić poszczególne krainy i wykonać zadania, jakie stawiają przed Linkiem ich władcy (w rodzaju - zaginęła mi córka, odnajdź ją, czy jakiś smok zjada moich ludzi więc zabij go). Każde z tych zadań charakteryzuje się tym, że trzeba dosyć długo pobłądzić po labiryntach (odnajdując klucze, mapę, kompas oraz jakąś specjalną broń) i na końcu utłuc bossa. Nie da się ukryć, że po tych labiryntach widać dlaczego gra była tak długo przygotowywana.

kontynuowane >>









ZELDA jest zdecydowanie najlepiej przetestowaną grą w jaką grałem. Kilkukrotnie dochodziłem do sytuacji kiedy wydawało mi się, że sprawdziłem już wszystkie możliwości, a mimo to utykałem. I za każdym razem, kiedy podejmowałem decyzję, że już tego wystarczy, że po prostu nie dam rady czegoś przejść, jakimś trafem udawało mi się przejść dalej.
Ona idealnie balansuje na granicy niechęci. Nie powinno kończyć się tej gry wspierając się jakimś solvem. I chociaż na niektóre szczegóły wpaść jest dosyć trudno (czasami akcję popycha do przodu jakiś nic nie znaczący z pozoru szczegół, bądź rozmowa z pozornie nieistotną postacią) to jednak wszystkim radzę samotne próby - w ten sposób ten doskonały tytuł starczy wam na minimum 60 godzin.

Oprócz tego wszystkiego jest też jednak druga część gry. I należy do niej to wszystko co zwykle wrzucamy do koszyka z napisem secrety i dodatki. Jest więc łowienie ryb (bardzo zresztą ładne i przyjemne), wyścigi konne (jazda na Eponie pełnym galopem i strzelanie przy tym z łuku jest naprawdę świetne), wyścig z duchem grabarza (z gry grabarza, z gry) czy polowanie na Skultulle. Skultulle to odpowiedniki gwiazdek z MARIO 64. Jednak tutaj Skultulle to robale, które trzeba zabić. Dodatkowo nie zabija się ich dla sportu - co 10 dostajemy w wiosce Kakariko jakieś usprawnienia (bardzo ciekawy jest Stone of Agony - artefakt powodujący, że Rumble Pak wibruje w momencie, gdy Link zbliża się do niewidocznego secreta). Oprócz tego występuje tu mnóstwo ciekawych subquestów i zabaw, w wyniku których Link może dostać kawałki serca (każdy ich czteropak zwiększa pojemność żyć Linka o jeden).

Na osobny akapit zasługuje Okaryna Czasu. Wygrywane na niej przy pomocy A oraz wszystkich przycisków C melodie są bardzo ładne. Dodatkowo Okaryna nie ogranicza się do wygrywania jedynie tych kilku nutek układających się w konkretne piosenki. Przy odrobinie zacięcia można wygrać i motyw przewodni "Z Archiwum X". (choć takie granie nie daje nic oprócz przyjemności). Dopiero wyuczone od pewnych osób melodie wywołują określony skutek (przywołują słońce, teleportują w jakieś lokacje, wzywają konia, czy wreszcie otwierają ukryte przejścia). Muszę przyznać, że melodie te, chociaż krótkie, mają swój urok. A w dodatku wygrywamy je sami. Bardzo urozmaica to tradycyjny system korzystania z czarów (chociaż i ten tradycyjny w grze się znalazł, ale ilość zaklęć jakie zna Link nie jest zbyt duża).

Widząc wczesną wersję gry w Londynie usłyszałem jak jakiś zblazowany gość odchodząc od niej rzucił tekst w rodzaju "Kolejny MARIO"... Cóż, podszedłem do pada, pobiegałem trochę w lewo i prawo, zrobiłem cośtam jeszcze i niezbyt zaszokowany odszedłem. I dlatego muszę przyznać, że jedynie ktoś kto grał w to od początku może się w tej kwestii wypowiadać. Przede wszystkim - z gry zniknął przycisk skoku. Jest to dosyć dziwne, ale jednocześnie bardzo pożyteczne usprawnienie. Nie znaczy to jednak, że Link nie potrafi oderwać się od ziemi. Po prostu skok jest teraz automatyczny - wystarczy rozbiec się w stronę jakiejś krawędzi, a Link sam wybije się z jej krańca (jeżeli oczywiście biegniemy pełną parą).

Druga sprawa - walka. Sposób prowadzenia walki zdecydowanie odróżnia tę grę od wszystkich innych. Po pierwsze - odbywa się ona przy użyciu miecza, łuku, procy, bumerangu itd. Czasem trzeba przyszpilać przeciwnikowi ręce, czasem odbijać jego magiczne pociski mieczem, a czasem po prostu dobrze celować w jakiś odsłonięty punkt (zwykle oko). I nie odbywa się to tylko na zwykłej zasadzie biegania w kółko. Przy pomocy przycisku "Z" można nawiązać "kontakt bojowy" z przeciwnikiem - do momentu zachowania odpowiedniej odległości Link będzie cały czas zwrócony w stronę wroga (a każda broń miotana będzie wtedy na owym przeciwniku zalockowana więc wystarczy tylko omijać ataki i z niej pruć). Jednak atak to nie wszystko. Bardzo istotna jest też trzymana w dłoniach tarcza, którą trzeba osłaniać się przed atakami (a czasami odpowiednio manipulując kątem jej trzymania - odbijać strzały przeciwników w nich samych). Jest jeszcze pewne niezamierzone ułatwienie autorów gry - podczas namierzania przeciwnika przy pomocy "Z" zwykle atakuje cię tylko on. Można więc dosyć spokojnie eksterminować gromadki szmatławców.

No tak, napisałem już prawie całe trzy strony, a jeszcze ani słowa o grafice, dźwięku, muzyce... To jest tak. **Tę grę zrobił Shigeru Miyamoto i jego dwustu ludzi.** I dopieszczał ją przez ten iks lat. No więc co jeszcze mogę napisać. Że ma rewelacyjną grafikę, piękne efekty świetlne, zapierające dech w piersiach najazdy i odjazdy kamery lub prześliczne zmiany pogody czy pory dnia? Oczywiście mogę. Mogę też napomknąć o kojących melodiach Okaryny Czasu, nostalgicznych uderzeniach w struny harfy przez Sheika czy bardzo sympatycznych dźwiękach (okrzykach, westchnieniach, ziewnięciach, jękach, stęknięciach i takich tam) wydawanych przez Linka? O r-e-w-e-l-a-c-y-j-n-e-j animacji głównego bohatera - wystarczy puścić pada i z pięć minut patrzeć na to co sam robi z nudów; i to przy różnej pogodzie! Mogę wspomnieć nawet o tak sympatycznym detalu jak to, że samemu można chować miecz i tarczę albo je wyjmować w zależności od nastroju, a nie sytuacji i że w pewnym sekretnym miejscu można spotkać się z Mariem, Yoshim i innymi...

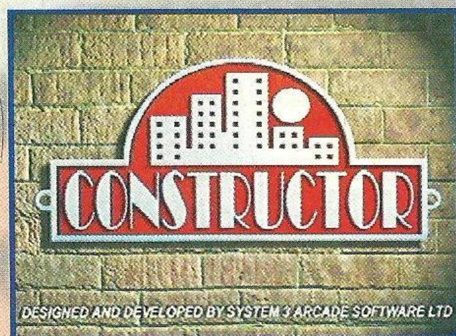
No tak. To wszystko mógłbym zrobić. Ale już chyba nie muszę...

Banan

Nintendo 64 — **10**

GRAFIKA	10
DŹWIĘK	9
MIÓD	10

Wydawca: Nintendo
Producent: Shigeru Miyamoto
Liczba Graczy: 1
Termin: 12 Grudzien 1998
Wykorzystuje: Rumble Pak







Constructor

Nie lubię sytuacji, w których producent gry po roku od premiery na PC stwierdza, że fajnie byłoby ją skonwertować na inne platformy - przecież zawsze się zarobi trochę szmalu. Tak właśnie jest z CONSTRUCTOR - pod koniec roku otrzymaliśmy spóźnioną konwersję. Czy w Acclaim ktoś sobie myśli, że PSX'owcy to jacyś Neandertale?

Pragniemy świeżego stuffu, nie interesują nas odgrzewane tytuły. Ale jeśli już został takowy wydany - a w dodatku jest grą strategiczną - to przyjrzyjmy się temu z bliska.

CONSTRUCTOR jest grą ekonomiczną. Na początku dostajemy do zagospodarowania teren, na którym ma zostać wybudowane miasto. Ty jako szef i zarządca musisz natychmiast przystąpić do dzieła. Zacząć możesz bardzo skromnie, od postawienia drewnianych domów, lub też zainwestować w przyszłość, czyli kupić cegielnię lub tartak, które dostarczą budulca. Z czasem możliwości będzie coraz więcej, jednak sam rozwój mieściny to nie wszystko. Musisz także zadbać o jej mieszkańców. Wiadomo, że nikt o wysokim statusie społecznym nie zamieszka w drewnianych barakach. Ale tą sytuację można szybko zmienić. Wystarczy w domu, w którym mieszka jakaś chamsko-nowobogacka rodzinka zainstalować komputer, powiększyć ogród czy wybudować basen. Czasami zadziwia w CONSTRUCTOR dbałość o szczegóły.



Bowiem, w momencie gdy będziesz wyraźnie faworyzował jeden budynek, mieszkańcy pozostałych będą zazdrośni i mogą się zbuntować. W grze przemycono także wiele akcentów humorystycznych. Gdy wybudujesz pizzerię, będziesz mógł wejść w konszachty z mafią. Także walka z konkurencją jest ciekawa - możesz wysłać grupę wandali aby zdemolowali parę ulic, lub też zorganizować demonstrację pod fabryką przeciwnika. Niestety w pewnym momencie - gdy twoje miasto będzie na wysokim stopniu rozwoju - zacznie się najbardziej nużąca część gry. Będziesz ganiał i gasił pożary, stawiał kolejne działki, produkował inteligentów, robotników itd. Po kilku godzinach CONSTRUCTOR nie oferuje już nic nowego.



Muszę przyznać, że w produkt S3 gra się bardzo przyjemnie. Szkoda tylko, że konwersja straciła bardzo na jakości. Obniżono rozdzielczość w stosunku do oryginału, a cała oprawa wizualna (z wyjątkiem wstawek FMV) prezentuje się słabiej niż na PC. Szkoda, ponieważ w grach ekonomicznych grafika jest bardzo istotnym elementem. Całość oczywiście nie wygląda jakoś strasznie, nie zrozumcie mnie źle. Cały klimat pierwowzoru na szczęście zachowano. Nadal podczas zabawy gracz ma wrażenie, że świat tętni własnym życiem. Na ekranie dzieje się mnóstwo rzeczy. W ogródku siedzą mieszkańcy domu, przecznicę dalej urządzono pikietę,



a ulicą gnają wozy strażackie. Każda z postaci ma swoje imię i nazwisko, potrzeby oraz ambicje. W jednej rodzinie powstają robole, w innej hipisi, a w jeszcze innej naukowcy.

Szkoda, że CONSTRUCTOR jest tylko konwersją, słabą konwersją. I nie dlatego, że animacja chrupie (bo nie chrupie) czy zmniejszono ilość detali (bo nie zmniejszono) ale dlatego, że mimo upływającego roku z hakiem od premiery nie dodano nic nowego. Czas w naszym świecie płynie bardzo szybko, gry - jeśli nie są ponadczasowymi produktami - starzeją się, trzeba więc zadbać o to, aby odświeżany produkt się sprzedał. Widać bossowie na zachodzie myślą inaczej. Trudno. Jeśli lubicie THEME PARK i HOSPITAL, to polecam CONSTRUCTORA. Reszta niech się skupi na gwiazdkowych hiciorach.

Brat

PlayStation 6

GRAFIKA	6
DŹWIĘK	6
MIÓD	7

Wydawca: Acclaim
Producent: System 3
Liczba Graczy: 1
Termin: Grudzień 98
Wykorzystuje: Memory Card, PSX Mouse

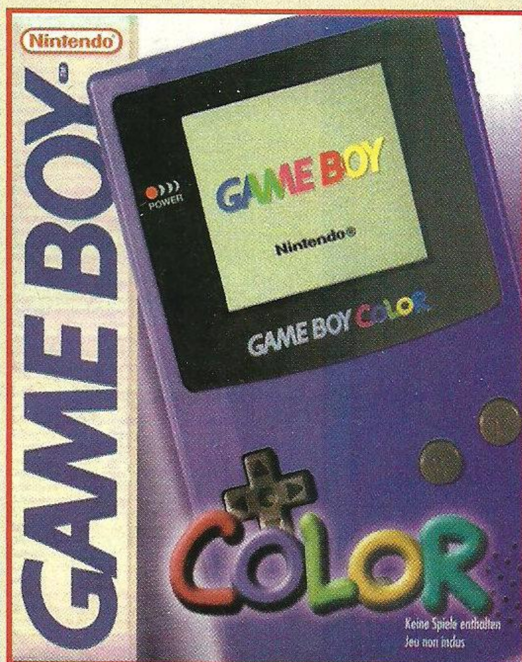


GAME BOY®

Tak jest, mamy już kolorowego GameBoya. W Polsce pojawił się w sprzedaży dokładnie 7 grudnia 1998 roku. Są też 3 "launch titles", czyli gry pisane z myślą o wykorzystaniu dodatkowych kolorów. Szkoda tylko, że jeszcze nie ma nowej Zeldy...

GB-Man

Gameboy Color



Nie ma nic wspanialszego niż przenośna konsola. Wycieczki miejskimi środkami lokomocji przestają być nudne, a każda wizyta u nie lubianej ciotki może stać się ciekawa. A dodajmy do tego możliwość gry w kolorze, to zabawa staje się co najmniej ekscytująca. Obawiam się, że jesteśmy świadkami nowego standardu, a może nawet trendu. Nintendo wie czego potrzebują gracze. Ale do rzeczy. Nowy GameBoy wymiarami prawie się nie różni od standardowego, czyli jest bardzo poręczny i lekki. Centralną część maszynki stanowi ciekłokrystaliczny wyświetlacz. I rzeczywiście generuje obraz w kolorze. GB potrafi wyświetlić 56 kolorów z palety 32000. Gry na tę konsolkę uzyskały nowy wymiar - nawet w poczciwego TETRISA gra się lepiej. Oczywiście producenci muszą swoje dzieła napisać od nowa aby były wyświetlane w kolorze. Natomiast nie ma problemu jeśli chodzi o kompatybilność ze starszym modelem GB. W slot możecie wsadzać stare carty - one także się uruchomią bez zastrzeżeń. W planach wydawniczych firm, już teraz znajduje się ponad 100 tytułów pisanych na KOLOROWEGO GRAJ-CHŁOPCA. Więc zabawę macie zapewnioną na parę dobrych lat. Usprawniono także zasilanie GB COLOR - dwie baterie paluszki wystarczą wam na kilkanaście godzin intensywnego grania. Oczywiście w konsoli zamontowano mały głośniczek wraz z regulacją głośności. Pomyślano także o jeszcze jednej rewelacyjnej rzeczy. Możecie zlinkować konsole, za pomocą specjalnego kabla. Wyobraźcie sobie jakie niesamowite korzyści to przynosi. Połączone mogą być wszystkie modele konsoli: GB, GB COLOR oraz GB POCKET. Odjazd! Musimy tylko poczekać na odpowiednie gry. W maszynce możemy zauważyć kilka wyjść. Jedno z nich to EXT (służy do linkowania), kolejne to PHONES (jak matka wrzaśnie, że przeszkadzasz jej oglądać telewizję to weź słuchawki ojca i wepnij je) oraz wyjście zasilacza (dla tych co żałują baterii i lubią być przykuci do ściany z kontaktem). Zbliża się Gwiazdka, naciągnijcie rodziców na ten upominek. W domu u mnie stoi PSX i N64 ale obie są wyłączone. Kolorowego zabieram ze sobą wszędzie, nawet do wanny (szkoda czasu, a myć się trzeba), tylko uważajcie bo jak konsola wpadnie do wody to już nie ma siły, żeby był z niej jakikolwiek użytek. Gorąco polecam.

Tetris DX



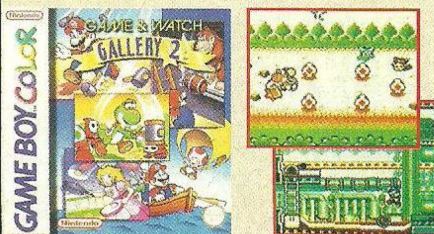
To jest dopiero prawdziwa nieśmiertelność. Hit sprzed dobrych 16 lat jest ciągle odświeżany. Ale szczerze mówiąc jest to zjawisko całkowicie zrozumiałe jeśli chodzi o TETRISA. Sam zresztą jak odebrałem GB do testowania, zaległem w redakcyjnym kącie. Układanie klocka wciąga bardziej niż jakiś tam mizerny klon TOMB RAIDERA. Nowa wersja nie różni się prawie wógle od oryginału, bo w sumie nie ma tu nic nowego do wymyślania. Spadające klocki należy tak dopasować aby stworzyły nieprzerwaną linię. Wtedy odpowiednio ułożone w poziomie klocki znikają, a zarazem pole gry i manewrów się zwiększa. I tak w nieskończoność, aż schrzanicie sprawę i nie będzie miejsca na nowe klocki. TETRIS w kolorze jest bardziej zachęcający. W tle przygrywa nam muzyczka, i nawet się nie obejrzycie jak minie wam wieczór. I uważajcie, jeśli jedziecie autobusem, to przystanek na pewno zostanie przegapiony. A nie daj Boże niech dorwie zabawkę despotyczny tata albo histeryczna siostra...przepadliście.

Pocket Bomberman



"Jeśli na nowo powstałą platformę, jedną z pierwszych 20 gier nie będzie BOMBERMAN to nastąpi koniec ery konsol". Mam nadzieję, że nie wykrakałem. POCKET jest wersją BOMBERMANA przekonwertowaną z starego GB. To dobrze, bo muszę przyznać, że gra się wybornie. Nareszcie nie trzeba zgadywać jaki kolor mają drzewka w lesie oraz klocki czy drzwi. Wszystko jest bardziej przejrzyste. I tak mamy do przebrnięcia 5 światów, każdy zawiera po pięć leveli. Naszym zadaniem jest wykończenie wszystkich wrogów, poprzez ich umiejętne wysadzenie oraz odnalezienie wyjścia. Na planszy oprócz przeciwników jest mnóstwo przeszkadzajek. Łańcuchy, które się zwijają po wysadzeniu, drzwi obrotowe, które należy odpowiednio ustawić oraz wiele różnych platform, które wyznaczają nam drogę. Dla fanów wybuchowego gościa jest to pozycja godna uwagi, a i wszyscy inni powinni mieć radochę z grania przez parę wieczorów.

Game&Watch Gallery 2



Jest to pozycja dla osób, które chcą mieć kilka gier na jednym cart'cie. Takie rozwiązanie ma swoje zalety i wady - wiadomo, że gry będą bardzo uproszczone. Mamy do wyboru pięć gier - są to tytuły znane nam z pierwszych przenośnych elektronicznych maszynek. Pierwsza z nich polega na łapaniu spadochroniarzy, którzy szybują prosto do oceanu. Dzielny Mario w łódce musi ich wszystkich wyłapać. W kolejnej pozycji także Mario występuje w roli głównej. Unikając spadających młotków musi pozbierać wszystkie bonusy na planszy. Trzecia gra opowiada o losach królewny, która w kuchni musi uchronić przed upadkiem artykuły spożywcze, które kucharz złośliwie wyrzuca w górę. Czwarta pozycja to niszczenie much, które chcą zniszczyć jajka, a piąta to DONKEY KONG czyli omijając beczki dostać się do goryla. Gry są zbyt proste i mogą rozbawić co najwyżej 4-5 letnie dziecko. Pomysły są stare i w nowym wcieleniu nie wyglądają bardziej zachęcająco.



CRASH BANDICOOT TRZECI to w tej chwili jedna z najlepszych, jeśli nie najlepsza trójwymiarowa platformówka na PlayStation. Szkoda, że autorzy nie zdecydowali się na wprowadzenie pełnego trójwymiaru, rozumiemy jednak ich intencje - z tym gra urosłaby do miana poważnej przygodówki, a według niepisanego nakazu Sony CB3: WARPED ma być grą prostą, lekką i przyjemną. Co nie znaczy, że nie rozbudowaną. Oto wszystko, co o niej wiemy...

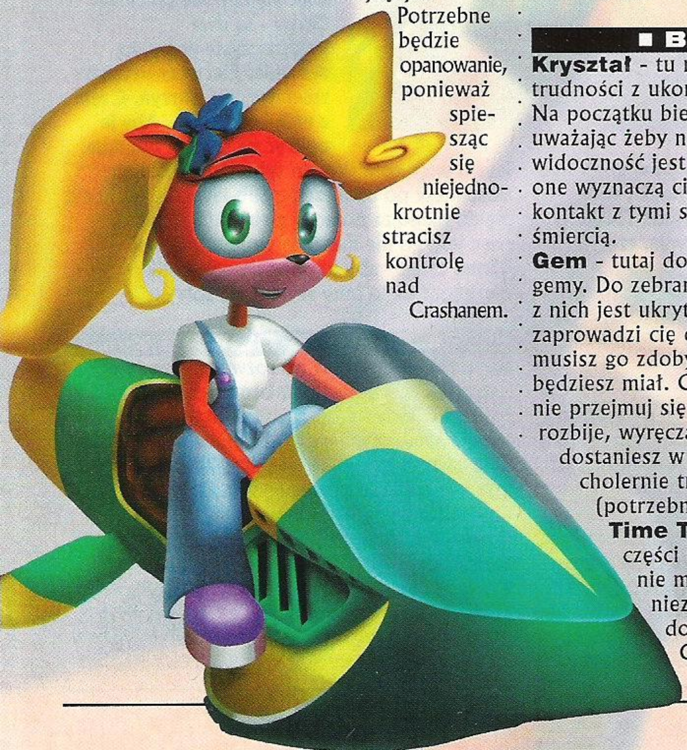
txt Brat

■ TOAD VILLAGE ■

Kryształ - ten level to zwykła rozgrzewka przed czekającymi cię przeszkodami. Śmiało brnij do przodu, uważaj tylko na gości z wielkimi mieczami oraz na żaby. Te ostatnie proponuję niszczyć z naskoku.
Gem - Zdobycie zwykłego gemu nie powinno stanowić dla ciebie problemu. Musisz zebrać 42 skrzynki, na szczęście żadna z nich nie jest ukryta.
Time Trial - także prosta sprawa. Na przejście masz dużo czasu. Skup się na skrzyniach, które dają ci dodatkowe sekundy. To klucz do sukcesu.

■ UNDER PRESSURE ■

Kryształ - pod wodą sterowanie kurokradem wcale nie jest takie proste. Jeśli będziesz chciał aby lisek dostał chwilowego przyspieszenia naciśnij iks, to może ci pomóc w wielu sytuacjach. Najbardziej niebezpieczne są podwodne bomby oraz mureny schowane w swoich norach.
Gem - do znalezienia jest zwykły gem. Musisz zebrać 92 skrzynki, niektóre z nich dostępne będą gdy rozwalisz krzaki na dnie za pomocą łodzi podwodnej.
Time Trial - tu już musisz się trochę wytężyć. Potrzebne będzie opanowanie, ponieważ spiesząc się niejednokrotnie stracisz kontrolę nad Crashanem.



■ ORIENT EXPRES ■

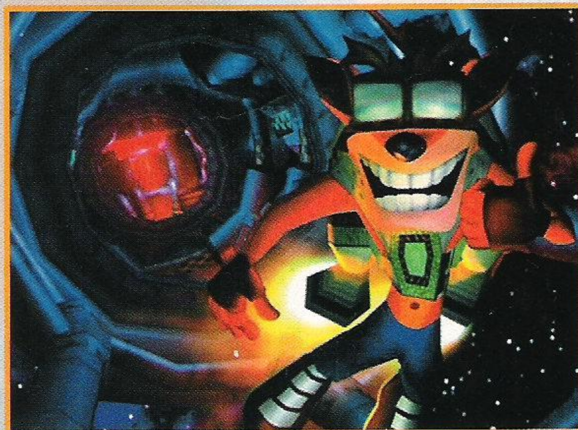
Kryształ - tutaj po raz pierwszy do akcji wchodzi Coco. Będzie ona ujeżdżała ślicznego tygryska. Zauważ, że przeszkody będą pojawiać się zawsze w tym samym czasie, więc łatwo nauczyć się jak musisz ustawić bohaterkę aby uniknąć zderzenia. Np. zapamiętaj, jak lecą smoki, one mają zawsze ten sam układ.
Gem - na tym levelu wystąpią pierwsze ukryte skrzynie. Znajdują się one na drugim tunelu. Gdy dotrzesz do tego jakby wiaduktu, nie leć pod nim tylko rozpędź się (R1) , odbij się od gościa tuż przed mostem i wskocz na niego. Teraz musisz rozwalić ukryte boxy. Wszystkich skrzyń jest przed tobą 51. Bądź uważny czasami możesz się nie wyrobić z rozbiciem wszystkich skrzyń. Gdy będą one stały w kwadracie 2X2 wjedź w ich sam środek, a zdejmiesz cztery.
Time Trial - tutaj zwykłe przejechanie levelu nic nie da. Musisz się wysilić i pobiec trochę szybciej. Użyj do tego klawisza R1.

■ BONE YARD ■

Kryształ - tu mogą wystąpić pierwsze trudności z ukończeniem poziomu. Na początku biegnij przed siebie co tchu, uważając żeby nie dogonił cię Dino. Ponieważ widoczność jest bardzo słaba, zaufaj jabłkom, one wyznaczą ci ścieżkę. Unikaj nitro, każdy kontakt z tymi skrzyniami kończy się śmiercią.
Gem - tutaj do zdobycia są dwa zwykłe gemy. Do zebrania jest 66 skrzyń, część z nich jest ukryta na sub-levelu, do którego zaprowadzi cię czerwony gem. Ale najpierw musisz go zdobyć więc wróć tu gdy go będziesz miał. Gdy będzie cię gonił Dino nie przejmuj się skrzyniami, potwór sam je rozbije, wyręczając cię z kłopotu. Drugi gem dostaniesz w nagrodę za przejście cholernie trudnego ukrytego poziomu (potrzebny jest czerwony gem).
Time Trial - do przechodzenia tej części nawet się nie zabieraj, jeśli nie masz butów szybkości dających niezły speed. Zdobędziesz je dopiero po rozwaleniu Cortex'a.

■ MAKIN' WAVES ■

Kryształ - tu znowu wchodzi do akcji Coco. Zasiadając na skuterze wodnym musi dostać się do góry Cortex'a. Uważaj na bomby, niby nie są groźne, ale się delikatnie poruszają na boki, co momentami może bardzo mylić. Ważne jest, żebyś opanował skocznie oraz szybkie reagowanie maszyną wodną.



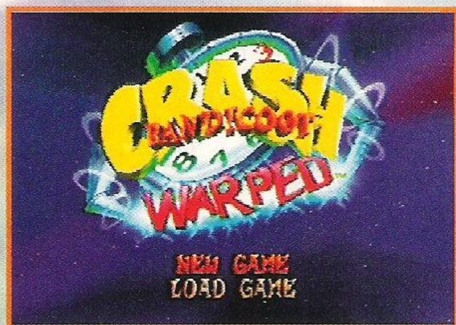
Gem - jest do znalezienia jeden przezroczysty kryształ. Zdobędziesz go po rozbiciu 37 skrzyń. Żadna z nich nie jest ukryta.
Time Trial - prosta sprawa. Gaz do dechy i jedź. Rozbij jak najwięcej skrzynek z cennym czasem.

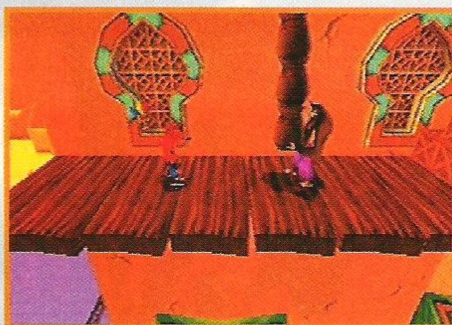
■ GEE WIZ ■

Kryształ - brnij do przodu. Uważaj na czarnoksiężnika. Proponuję zaatakować go naskokiem. W ten sposób unikniesz trafienia magicznym pociskiem.
Gem - do zdobycia jest zwykły gem. Po rozbiciu 100 skrzynek, będzie twój. Nie ma ukrytych leveli ale pamiętaj o detonacji wszystkich nitro.
Time Trial - tu także sprawa jest mało skomplikowana. Bez utraty życia musisz dojść do końca, prawie w ogóle nie zwalniając.

■ HANG'EM HIGH ■

Kryształ - ukończ level uważając na gości na latających dywanach. Najlepiej rozwalać ich wirkiem. Także bardzo groźni są kolesie z mieczami, atakuj ich tylko wtedy gdy będą odwróceni tyłem do ciebie.
Gem - do znalezienia dwa gemy. Pierwszy z nich zdobędziesz po rozbiciu 96 skrzynek i







zdetonowaniu nitro. Natomiast specjalny żółty kamień jest dostępny na sub-levelu. Wejście do niego znajduje się w ukrytym warp-roomie.
Time Trial - śmiało biegnij do przodu. Najlepiej by było gdybyś biegł tak, aby nie mieć przestojów (czekać na dywan albo skakać po trampolinach zbyt długo). Wtedy pokonasz czas.

▪ HOG RIDE ▪

Kryształ - przed tobą wyścig z jakimiś dziwnymi Presley'ami. Na początek mała rada. Tuż przed zapaleniem się zielonego światła daj gazu, a ruszysz dużo szybciej. W bardzo ostre zakręty wchodź bez dodawania gazu ale także bez hamowania. Korzystaj z przyspieszaczy i nie bój się że stracisz kontrolę nad motocyklem.
Gem - zdobycie gemu na tym levelu to bardzo prosta sprawa. Jedź powoli i rozbijaj wszystkie skrzynki, nie przejmuj się, że dojedziesz ostatni.
Time Trail - musisz po prostu pojechać wyjątkowo szybko, korzystaj ze skrzynek czasowych.

▪ TOMB TIME ▪

Kryształ - dosyć trudny poziom. Uważaj na krokodyla wyskakującego z dołu oraz na wystrzeliwane z dziur zatrute strzałki. Nie wchodź w pola oznaczone na jasno snopem światła.
Gem - do zdobycia są dwa przezroczyste gemy. Pierwszy zdobędziesz gdy będziesz miał fioletowy kamień. Wtedy pójdź na rozwidleniu w lewo, a otworzy się wielka brama, za nią zdobędziesz gem i ukryte skrzynki. Potem wróć do właściwej ścieżki i zbierz resztę skrzynek i drugi gem .
Time Trial - przydadzą ci się buty szybkości, bez nich masz małe szanse na dobry czas.

ukończeniu sub-levelu. Prowadzi do niego żółty kryształ, więc wróć tu, gdy będziesz już go miał. Aby zdobyć drugi, musisz rozwalić 112 skrzynek, część z nich znajduje się na ukrytym poziomie.
Time Trial - ponownie potrzebne ci będą buty szybkości. Korzystaj z prądów wodnych aby szybciej biec, i jak najdłużej utrzymaj się na grzbiecie małego dinozaura ponieważ jest szybszy od ciebie.

▪ DEEP TROUBLE ▪

Kryształ - uważaj na mureny, niebezpieczne są także czerwone ryby, ponieważ występują w dużych ilościach. Niebezpieczne są także sztuczne wiry, wciągają gorzej niż bagno.
Gem - bardzo ważny poziom, do zdobycia kamienie przezroczysty i czerwony. Przezroczysty zdobędziesz gdy zbierzesz 83 skrzynie. Część z nich jest w ukrytej części. Gdy dotrzesz do momentu, gdy drogę zablokują



ci metalowe skrzynie i TNT, popłyń w górę. Pod sam koniec levlu naciśnij wykrzyknik i wróć do zablokowanego przejścia. Wysadź TNT i płyń dalej. Zbierz wszystkie skrzynie, czerwony gem i wyjdź drugim portalem.
Time Trial - bardzo trudny do uzyskania czas. Jak najdłużej korzystaj z podwodnej łodzi, a w momentach, gdy nie będziesz jej miał naciskaj iks.

mniej więcej na środku levelu.
Time Trial - aby osiągnąć dobry wynik, musisz uniknąć przestojów tzn. nie czekaj aż dywan podleci, tylko wskakuj na niego jak najszybciej, to samo tyczy się skakania po trampolinach.

▪ ROAD CRASH ▪

Kryształ - znowu masz do pokonania siedmiu Presley'owców. Swoim komarkiem musisz wyprzedzić ich wszystkich. Uważaj na wozy policyjne i dziury za drewnianymi znakami.
Gem - do zdobycia jest jeden. Jedź powoli i rozwalaj skrzynie. To nie jest trudne.
Time trial - rozbij skrzynki z dodatkowymi sekundami i wykorzystaj wszystkie pola przyspieszające.

▪ DOUBLE HEADER ▪

Kryształ - ukończ level mając baczenie na stwory z podwójnymi głowami. Możesz je pokonać za pomocą podwójnego skoku(trudne) albo przejść obok nich, gdy machną już maczugą.
Gem - zbierz wszystkie 91 skrzyń. Nie ma żadnych ukrytych.
Time trial - potrzebujesz butów przyspieszających aby uzyskać dobry wynik. Wróć do tego levelu gdy pokonasz Cortex'a.

▪ SPHYNXINATOR ▪

Kryształ - level jest trudny. uważaj na gości, którzy mają miotacz ognia. Zabij ich w momencie gdy odwrócą się w inną stronę. Pierwszy skręt w lewo to podpucha więc się nim nie przejmuj.
Gem - są dwa przezroczyste gemy do zebrania. Pierwszy uzyskasz zbierając 105 skrzyń. Część z nich jest ukryta. Aby je odkryć na samym początku levelu więc cofnij się do tyłu. Drugi gem dostaniesz po ukończeniu sub-levelu. Dostaniesz się do niego za pomocą niebieskiego gemu, więc jeśli go nie masz, to wróć tu później.
Time trial - aby uzyskać dobry wynik niezbędne będą buty szybkości. Sorry...

▪ MIDNIGHT RUN ▪

Kryształ - znowu Coco dosiada tygrysa i musi przejechać mur chiński. Uważaj, tym razem jest dużo więcej przeszkód oraz jest mniej miejsca na manewry.
Gem - po rozbiciu 35 skrzynek zdobędziesz kamień. Na drugim wiadukcie znajdują się ukryte skrzynki, wskocz na niego aby je rozbić.
Time Trial - tak, jak za pierwszym razem, przejechanie poziomu nic nie da. Musisz rozpędzić tygrysa, uważaj - nie będzie łatwo.

▪ DINO MIGHT! ▪

Kryształ - uważaj na twoje zwariowane odbicie. Atakuj tylko wtedy gdy nie będzie wirowało. Wielkie jeziora lawy także są niebezpieczne. Jak zobaczysz wielkie jajo, poczekaj aż wykluje się z niego mały dino. Możesz go dosiąść.
Gem - do zdobycia są dwa przezroczyste kamienie. Pierwszy z nich zdobędziesz po

▪ HIGH TIME ▪

Kryształ - uważaj na gości rzucających koktajlami Mołotowa . Skakanie po platformach także nie będzie łatwe.
Gem - do zdobycia są dwa. Pierwszy, przezroczysty zdobędziesz po rozwaleniu wszystkich skrzynek, nie ma żadnych ukrytych. Natomiast drugi, fioletowy będzie dostępny w momencie, gdy ukończysz sub-level. Aby do niego się dostać, musisz jednym życiem dojść do platformy z trupią czachą. Znajduje się ona

▪ BYE BYE BLIMPS ▪

Kryształ - Coco ma do rozwalenia siedem Zeppelinów. Swoim dwupłatowcem musisz je zestrzelić. Gdy będziesz ostrzeliwany przez wrogie samoloty, wciśnij kwadrat aby wydostać się z zasięgu broni przeciwnika. Rozbijaj także skrzynie oznaczone czerwonym krzyżem, dostaniesz dodatkową energię.
Gem - rozbij wszystkie skrzynie,0 a potem zestrzel Zeppeliny.
Time trial - sprawa jest dosyć skomplikowana, ponieważ nie ma skrzynek z dodatkowym czasem. Dlatego skup się tylko na Zeppelinach - im szybciej je zestrzelisz tym lepszy wynik.





■ TELL NO TALES ■

Kryształ - Coco ponownie zasuwa skuterem wodnym. Level, na którym musisz uważać na wystrzeliwane z armat kule.

Gem - musisz zebrać wszystkie skrzynie. Część z nich jest ukryta. Mniej więcej na środku levelu będzie małe rozgałęzienie w prawo (po stronie żółtych boi) niedaleko statku. Tam rozbij dodatkowe skrzynie i wróć na główną trasę. Pod koniec musisz z wyskoku zdetonować nitro, inaczej nie dostaniesz się do wyjścia.

Time trial - nie wolno ci się zatrzymywać. Koniecznie rozbij jak najwięcej skrzynek z sekundami, tutaj jest ich wyjątkowo wiele.

■ FUTURE FRENZY ■

Kryształ - level osadzony w realiach bazy kosmicznej. Uważaj na wszystkie latające świecidełka i roboty. Jeśli będziesz ostrożny nie powinieneś mieć problemów.

Gem - do zdobycia są dwa. Musisz zebrać wszystkie skrzynie, niestety duża ich część znajduje się w ukrytej części levelu. Droga do niego prowadzi poprzez level w ukrytym WARP ROOM. Zobacz akapit SECRET WARP ROOM.

Time trial - wszystkie platformy musisz jak najszybciej pokonać. Pamiętaj, nie ma żadnego ociągania!

■ TOMB WADER ■

Kryształ - trudnościami na levelu będą baseny z wodą. Musisz poczekać aż woda obniży swój poziom i dopiero ruszać. Uważaj także na gości z tarczami. Jedyny sposób na ich pokonanie to wykonanie podwójnego skoku, i zawirowanie.

Gem - są dwa do znalezienia. Przezroczysty zdobędziesz gdy zbierzesz wszystkie skrzynki, natomiast niebieski uzyskasz po ukończeniu sub levelu. Zaprowadzi cię do niego platforma z trupią czachą. Aby była aktywna, musisz do niej dojść za pierwszym razem.

Time trial - używaj butów szybkości i skoordynuj swoje działania tak, abyś baseny pokonywał za jednym razem.

■ GONE TOMORROW ■

Kryształ - uważaj na wielkie roboty. Załatwisz je gdy najpierw unikniesz trzech rakiet, a potem walniesz w nie z bazooki.

Gem - są dwa przezroczyste gemy do zdobycia. Najpierw dostań się do zielonego gemu i wejdź na niego. Zaprowadzi cię do sub levelu. Skończ go, rozbij wszystkie skrzynki, naciśnij wykrzyknik i weź kryształ. Drugi zielony kamień wywiezie cię na początek levelu. Tam rozwal skrzynię, która się pojawiła na górze. Jest jeszcze jedna pułapka. Po środku levelu pojawiły się dwie skrzyni pod mostkiem. Aby je rozbić musisz zdetonować TNT, chyba że zrobiłeś to wcześniej (tym samym straciłeś szansę na kryształ, musisz zaczynać level od początku).

Time trial - wróć tu gdy będziesz miał buty. Poza tym nie ignoruj skrzyń z dodatkowym czasem. Śpiesz się ale rozważnie.

■ ORANGE ASPHALT ■

Kryształ - znowu na swoim motorku musisz pokonać Elvisów. Tym razem będzie trudniej. Jedziesz nocą, uważaj na jadące z naprzeciwka wozy policyjne. Zakręty bierz na luzie, bez hamowania i gazu.

Gem - tu jest prościej. Jedź wolniej i zbieraj skrzynie.

Time trial - niestety skrzyń z bonusowym czasem jest niewiele, dlatego wykorzystaj absolutnie wszystkie platformy przyspieszające.

■ FLAMING PASSION ■

Kryształ - na tym levelu jest bardzo wielu wrogów. Goście z koktajlami będą po prostu wszędzie. Używaj bazooki, ona powinna rozwiązać wszystkie twoje problemy.

Gem - są dwa do zdobycia. Przezroczysty zdobędziesz po zebraniu wszystkich skrzyń. Nie ma żadnych ukrytych. Natomiast zielony, będzie dostępny po ukończeniu trudnego sub-levelu. Aby się nań dostać za pierwszym razem dojdź do platformy z trupią czachą.

Time trial - tutaj szybkość nie jest taka ważna. Istotne jest abyś wszystkie platformy, dywany i trampoliny zaliczył płynnie, bez zbędnej straty czasu.

■ MAD BOMBERS ■

Kryształ - Coco musi rozwalić pięć starych dwupłatowców. Pamiętaj o obracaniu samolotem w przypadku zagrożenia.

Gem - rozbij skrzynie, a potem zniszcz samoloty.

Time trial - znowu trudna sprawa, na levelu nie ma żadnych skrzynek z bonusowym czasem. Skoncentruj się tylko na samolotach.

n BUG LITE n

Kryształ - musisz się spieszyć. Gdy zniknie światło, weź świecącego owada i biegnij do przodu. Jeśli nie będziesz się zatrzymywał powinno ci się udać.

Gem - pierwszy jest do zdobycia po zniszczeniu wszystkich skrzyń. Drugi zdobędziesz po ukończeniu sub-levelu. Prowadzą do niego gemy wszystkich kolorów.

Time trial - buty szybkości będą niezbędne. Dopiero gdy będziesz je miał, możesz tu wrócić.

- SECRET WARP ROOM -

Po rozwaleniu Cortex'a na środku głównego pokoju wyrośnie platforma. Wskocz na nią, a dostaniesz się do pięciu dodatkowych leveli.

■ SKI CRAZED ■

Gem - zdobędziesz go gdy zbierzesz wszystkie skrzynie. Nie ma ukrytych.

Time trial - zasuwaj do przodu ile wlezie. Rozbij większość skrzyń z bonusowym czasem.

■ HANG'EM HIGH ■

Wejście do sub levelu podstawowej części HANG'EM HIGH. Tu zdobędziesz żółty gem. Musisz mieć odpowiednią liczba krzyży aby móc w ogóle rozpocząć ukryty poziom.

■ AREA 51? ■

Gem - do zdobycia są dwa. Pierwszy zdobędziesz za zwycięstwo nad ufokami. Na swoim motorze musisz bezbłędnie pokonać wszystkie zakręty i wykorzystać wszystkie platformy przyspieszające. Drugi zdobędziesz po zebraniu wszystkich skrzyń, pamiętaj, jedź wolno.

Time trial - musisz pojechać tak, jakbyś zdobywał pierwszy gem.

■ FUTURE FRENZY ■

Wejście do sub-levelu podstawowej części FUTURE FRENZY. Musisz mieć odpowiednią liczbę krzyży.

■ RINGS OF POWER ■

Gem - będziesz latał dwupłatowcem pomiędzy pierścieniami. Aby ukończyć wyścig i zdobyć pierwszy gem musisz pokonać inne samoloty wyprzedzające je, a przy tym nie pomijając żadnego pierścienia. Drugi gem będzie twój po rozbiciu skrzynek.

Time trial - kluczem do sukcesu jest obrócenie samolotem w momencie przelatywania przez pierścień. Maszyna wtedy bardzo przyspieszy.

BOSSOWIE

Głównych mącicieli jest pięciu i są całkiem trudni. W nagrodę za pokonanie każdego z nich otrzymasz którąś z dodatkowych zdolności.

TINY TIGER

Uważaj na lwy, które będą próbowały cię pożreć. Tygrys w pewnym momencie zeskoczy z trybuny i spróbuje cię dorwać. Gdy się zmęczy zawiruj, a dostaniesz drania. Po trzykrotnie udanej akcji dostaniesz zdolność skoku na brzuch. Pozwala ona na rozwalanie metalowych skrzyń.

DINGO DILE

Łobuz otoczy się trzema rzędami kryształów. Gdy je rozwali swoim miotaczem podejdź do niego i zawiruj. Akcję musisz powtórzyć trzykrotnie. Po wygranej walce dostaniesz zdolność podwójnego skoku. Gdy będziesz w powietrzu naciśnij iks, a wybijesz się jeszcze wyżej.

N. TROPY

Uważaj na jego strzały. W pewnym momencie utworzy się ścieżka do platformy z TROPY. Jak najszybciej podbiegnij do niego i zawiruj. Akcja musi być powtórzona trzykrotnie. Po zwycięstwie otrzymasz zdolność dłuższego wirowania. gdy będziesz kręcił wciśnij kółko, a lis rozpędzi się jeszcze bardziej. Dzięki tej zdolności możesz się dłużej utrzymywać w powietrzu.

N. GIN

Strzelając z lasera rozwal robotowi ręce, dwie wieżyczki i środkową wyrzutnię pocisków. W drugim wcieleniu maszyny będziesz miał więcej roboty. Zniszcz wszystkie wieżyczki, dwa lasery po bokach i jeden na dole. Zdolność, którą uzyskasz to bazooka!!!! Aby jej używać wystarczy przytrzymać L1.

N. CORTEX

Ostatni z bossów. Unikaj walczących masek i skup się na doktorku. Gdy wystrzeli z siebie miny, podbiegnij do niego szybko i zawiruj. Potem wirując musisz go wrzucić do studni pośrodku areny. Akcję powtórz trzykrotnie. Jako zdolność uzyskasz buty szybkości. Teraz Crash może dwa razy szybciej biegać, używając klawisza R2.

Tips & Tric

It's trick

Tomb Raider 3



■ **Wszystkie sekrety i klucze**
Podczas gry wstukaj: L2x5, R2, L2x3, R2, L2, R2, L2x2, R2, L2x2, R2, L2x2.
■ **Wszystkie bronie, Medkity, Flary i kryształy**
Podczas gry: L2, R2x2, L2x4, R2, L2, R2x2, L2, R2x2, L2x2, R2, L2x2, R2.
■ **Przejście do następnego poziomu**
Podczas gry wstukaj: L2, R2, L2x2, R2, L2, R2, L2, R2, L2x4, R2, L2, R2x4, L2.
■ **Racetrack Key**
Aby go zdobyć, wstukaj w domu Lary: R2, L2x3, R2, L2x6, R2, L2x5, R2, L2x2
■ **Sekretne pomieszczenie - muzeum - w domu Lary**
Gdy wejdziesz do jej domu, udaj się do basenu. Poszukaj dobrze, a znajdziesz przycisk. Wciśnij go, a otworzą się drzwi w główynj komnacie - znajdziesz tam kolejny przycisk. Wciśnij go, szybko się obróć i biegnij jak szalona do pokoju po drugiej stronie. W środku znajdziesz przedmioty, które Lara przywiozła ze swoich podróży.
■ **Piwnica w domu Lary**
Udaj się do biblioteki. Gdy Lara wejdzie przez drzwi, zobaczysz dwie szafy z prawej strony. Podejdź do tej z lewej strony i wciśnij przycisk akcji. Lara wyjmie jedną z książek - zagaśnie ognień pozwalając jej na wspięcie się przez kominek. Wchodząc na szczyt znajdziesz się w dwupoziomowym pokoju, z przyciskiem na górnym poziomie. Odciągnij bloki z drogi, a zobaczysz przejście. Teraz odpal ten przycisk i szybko biegnij otwartym przed chwilą przejściem i w dół, do głownego pomieszczenia w domu a potem do piwnicy. W drugim pokoju znajduje się akwarium, a w nim klucz do "Race Course!". Aby go wziąć, pociągnij środkowy blok w drugim pomieszczeniu.
■ **Flary w domu Lary :)**
Wciśnij przycisk obok łóżka Lary, a znajdziesz tam 2 flary.

C: The Contra Adventure



■ **Nieskończone bomby**
Na ekranie tytułowym wystukaj:
Kwadrat, Kwadrat, Prawo, Dół, Dół, Lewo, Kwadrat, Trójkąt.
Jeśli wszystko jest OK, usłyszysz dźwięk.

Twisted Metal 3



■ **Ataki specjalne dostępne podczas walki dla każdego:**
Freeze Missile - Lewo, Prawo, Góra
High Jump - Góra, Góra, Lewo
Rear Fire - Lewo, Prawo, Dół
Nietykalność - Góra, Dół, Lewo, Prawo

■ **Sekretny Poziom - Warehouse**
Na ekranie Password wystukaj:
Góra, Góra, Góra, Lewo, Lewo.
Wrócisz do menu. Wybierz tryb deathmatch, pojazd i dowolną arenę. Jatka rozegra się własnie w Warehouse!

■ **Wszystkie samochody**
Na ekranie password **ALLVID**

Xtreme-G 2



Raz wpisane kody odpalają cheat, drugi raz - deaktywują. Kody wpisujemy jako !imię gracza!

■ **Blurry Mode**
Wpisz się jako FLICK
■ **Widok z góry - MicroMachines!**
Wpisz się jako SPYEYE
■ **Obracająca się kamera**
Wpisz sie jako SPIRAL
■ **Super Prędkość**
Wpisz się jako XXX
■ **Tron Mode**
Wpisz się jako NEUTRON
■ **Tryb Brzydoty**
Wpisz się jako PIXIE
■ **Nieskończone Nitro**
Wpisz się jako NITROID
■ **Nieskończone tarcze i energia**
Wpisz się jako XCHARGE
■ **Nieskończone bronie**
Wpisz się jako MISTAKE
■ **WIPEOUT MODE**
Wpisz się jako 2064
■ **Wireframe Mode**
Wpisz się jako LINEAR
Dopiero te kody wpisujemy na ekranie password:
■ **Venom Superbike**
Wpisz kod 868QCMH3H9HT
■ **Wasp Superbike**
Wpisz kod 55Hz1MH3H9H1
■ **Wipeout Mode**

CoolBoarders 3



Kody należy wpisywać jako nazwę turnieju.

■ Wszystkie Trasy:	**wonitall**
■ Wszyscy Boarderzy	**open_em**
■ Wielkie Głowy	**bigheads**
■ Director's Cut	**showpos**

UWAGA: Gdy wpiszesz kod na wielkie głowy, możesz je zmniejszać i powiększać przyciskami L1 i R2!

Asteroids



■ **Klasyczne Asteroids**
Aby zagrać w klasyczne, wektorowe asteroidy musisz przebić się przez pierwszą misję, aż do poziomu 15. Teraz graj dalej, ale uważaj na zielony wektorowy meteoryt pełznący po ekranie. Zestrzel go! Przejdź jeszcze ten poziom, zapisz grę i masz już nową opcję w menu. Klasyczne, wektorowe Asteroidy.

Fifth Element



■ **Cheat menu i wybór poziomu**
W głównym menu wystarczy wstukać: L1, L2, R2, R1, Select, Start

Duke Nukem TTK



■ **Zakończenie gry**
Trzymaj L2 + R2 i wstukaj: Kwadrat, Trójkąt, Kółko, Kółko, Start

Rogue Trip



Kody wstukiwać na ekranie Password
■ **Boss Battle - Big Daddy**
Kwadrat, Trójkąt, Kółko, Kółko, R2, R2
■ **Boss Battle 1**
Kółko, R2, R1, Kwadrat, L1, R2
■ **Boss Battle 2**
Kółko, Kółko, L2, L1, Trójkąt
■ **Więcej Powerupów**
L1, L2, Kółko, L1, R1, Kwadrat
■ **Film Duke Nukem: Time to Kill**
Kwadrat, Kwadrat, Kółko, Kółko, Trójkąt, Trójkąt.
■ **Extra Pancerz**
R1, Trójkąt, R1, Trójkąt, L1, Kwadrat
■ **Poziom Funtopia**
X, Kółko, L2, X, Lwadrat, L1.
■ **Nieskończony skok**
Kółko, Kwadrat, R2, X, Trójkąt, R2.
■ **Nieskończone Turbo**
Kwadrat X, O, Trójkąt, R1, R2.
■ **Graj jako Goliath**
Trójkąt, L1, R1, X, L2, L2.
■ **Graj jako Nightshade**
R1 R2 L1 L1 X O.
■ **Graj jako Helicopter**
L1, Trójkąt, R2, Trójkąt, Trójkąt, R1.
■ **Graj jako Alien**
R1, Kwadrat, X, Kwadrat, L2, O

Body Harvest



■ **Wszystkie Bronie**
Wpisz swoje imię jako ICHEAT i rozpocznij grę. Teraz wstukaj: A, Prawo, C-Dół, C-Prawo, C-Góra, A, Lewo.
■ **Łatwiejsza i trudniejsza gra**
Wejdź do wyboru poziomu trudności i wybierz Easy. Teraz nawalaj Lewo kilkanaście razy, aż pojawi się opcja Very Easy. Podobnie postępuj z Hard i jeśli chcesz grać na Very Hard.
■ **Grube nogi?**
Najpierw podaj swoje imię jako ICHEAT i rozpocznij nową grę. Teraz wstukaj Lewo, A, Prawo, Dół aby dać obcym grube nóżki.
■ **Mocniejsze bronie**
Tradycyjnie wpisz się jako ICHEAT i zacznij nową grę. Teraz wstukaj C-Dół, C-Góra, Góra, Z, Z, Lewo, C-Prawo.
■ **Mutant Alien**
Podaj swoje imię jako ICHEAT i rozpocznij nową grę. teraz wstukaj: C-Dół, Góra, Z, Z, C-Prawo, Prawo. Pojawi się mutant -zabij go, a dostaniesz 1500 punktów i ocalisz 6 ludzi
■ **Surrealizm**
Wpisz się jako ICHEAT i podczas nowej gry walnij: C-Dół, Góra, Prawo, Prawo, C-Prawo, A, Lewo.

Ninja - Shadow of Darkness



■ **Nietykalność**
Podczas gry wciśnij Start i wstukaj: L1, L2, L1, L1, L1, L2, L2
■ **Da Sword**
W głównym menu wystukaj: Lawo, Prawo, Prawo, Góra, X, X, Kwadrat
■ **Wybór Poziomu**
Gdy gra będzie się ładować, pojawi się napis informujący o sprawdzaniu karty pamięci. Wtedy szybko wystukaj: L2, L2, R2, R2. Zacznij nową grę - będziesz mógł wybrać level.

Colony Wars Vengeance



■ **Kody należy wpisywać na ekranie password.**

Blizzard	Praktycznie wszystko
Stormlord	Wyłącza kody
Vampire	Nietykalność
Tornado	Wszystkie bronie
Dark Angel	Laser się nie przegrzewa
Chimera	Nieskończona broń
Avalanche	Max dopalacza
Hyrda	Kupa forsy
Thunderchild	Wszystkie statki

N2O



■ **Firewall Cheat**	XXSXXXTT
■ **Weapons Cheat**	SXCSXSCS
■ **Nieskończone życia**	CXXTSTSC
■ **Otwiera levele**	STCTXTSX
■ **Dodatkowy Statek**	XXXSTCXT
■ **Bonusowe poziomy**	SSSTCTSS
■ **Efekt Wody**	CXSTTCTC

Wreckin' Crew



■ **Wszystkie bonusy**
Na ekranie password wystarczy wystukać:
Kółko, Kółko, Kwadrat, Trójkąt, Trójkąt, Kwadrat, Kwadrat, Kwadrat, X, Kółko, Kółko, Kółko, Trójkąt, Kwadrat, Kwadrat, X

F-Zero X



■ **Otwiera wszystko!**
Na ekranie wyboru trybu gry wciśnij: L, Z, R, C-Góra, C-Dół, C-Lewo, C-Prawo, Start. Usłyszysz dźwięk...

F1 World Grand Prix



■ **Galeria samochodów**
Wejdź do Exhibition Mode i wybierz kierowcę oznaczonego jako "Driver Williams". Zmień jego nazwisko na "Museum". Pojawi się nowa opcja.

■ **Max akceleracja**
Gold Driver, Manual, Jedynka

Medievil *PAL*



■ **Cheat Menu**
Zapauzuj grę, przytrzymaj L2 i wstukaj Dół, Góra, Kwadrat, Trójkąt, Trójkąt, Kółko, Dół, Góra, Kwadrat, Trójkąt (DUST TO DUST).

■ **Super Cheat Menu**
Zapauzuj grę, przytrzymaj L2 i stukaj: Trójkąt, Kółko, Trójkąt, Kółko, Kółko, Trójkąt, Lewo, Kółko, Góra, Dół, Prawo, Kółko, Lewo, Lewo, Trójkąt, Prawo, Kółko, Lewo, Lewo, Trójkąt, Kółko, Kółko, Kółko, Kółko , Prawo.

Brave Fencer Musashi



■ **Niekończąca się kasa**
W barze wioskowym, który jest otwarty w godzinach 16-02 możesz zagrać hazardowo z gościem o imieniu Macho. Gra kosztuje 100, a każda wygrana pomnaża zyski w sekwencji 200, 400, 800, 1600, 3200, 6400, 12800, 25600, 51200 i na końcu 102400. Jeśli wygrasz tę ostatnią sumę, Macho nie będzie już chciał z tobą grać. Jeśli wybierze numer mniejszy niż 7, wybieraj wysoko. Jeśli Macho wybierze numer 7 lub wyżej, ty wybierz mniejszą cyfrę. Zawsze zatrzymuj się przy wyniku 51200, aby nie chciał się wycofać. Gdy grasz, czas gry jest zatrzymany.

RUSH 2



■ **Yazzda limuzyną**
Na ekranie wyboru samochodów wstukaj: Góra, Dół, Lewo, Prawo, Z, Z, C-Góra, C-Dół. Powienieneś usłyszeć dźwięk.

■ **Cheat Menu**
Aby dostać się do Cheat Menu, wejdź do ekranu Setup i przytrzymał razem L + R+ Z. Teraz wciśnij wszystkie cztery przyciski C. Jeśli wszystko się udało, usłyszysz dźwięk. Teraz aby wpisywać kody należy najechać kursorem na wybrany i wstukiwać:
■ **Massive Mass**
Trzymaj L i R i stukaj C-Góra, C-Dół, C-Lewo, C-Prawo.
■ **Killer Rats**
Trzymaj L i R i stuknij Z, Z, Z, Z.
■ **New York Cabs**
Wstukaj R, L, Z, C-Góra, C-Dół, C-Góra
■ **Wskrzeszenie na miejscu wypadku**
Trzymaj Z i C-Lewo i wciśnij C-Prawo. Teraz przytrzymaj Z i C-Prawo, a następnie wciśnij C-Lewo.
■ **Frame Scale**
Trzymaj Z i C-Dół i stuknij C-Góra, Teraz trzymaj Z i C-Gra i wciśnij C-Dół.
■ **Tire Scaling**
Trzymaj Z i C-Left i wciśnij C-Prawo, teraz trzymaj Z i C-Prawo i wciśnij C-Lewo.
■ **Auto-Abort**
Szbko wciśnij C-Góra x4.
■ **Game Timer**
Trzymaj Z + C-Dół, Wciśnij C-Góra, teraz trzymaj Z + C-Góra i wstukaj C-Dół.

ROZKODOWANE

GameShark, Action Replay, Password Card, Xploder

MOTO RACER 2

Zawsze wygrywasz
800C02E8 0003
800D262E 0002
Gold Cup Super Bike
800123A4 0001
Gold Cup Moto X
80013074 0001
Gold Cup Dual Sport
80013D44 0001
Gold Cup Custom
80010118 0001
Gold Cup Ultimate
80014A14 0001
Wszytkie trasy i tryby
80010040 FFFF
Zatrzymany czas
D30C0330 8000
800C0330 8686
800C8BAC 0000
800C8BB8 0000

MEDIEVIL

Nieskończona energia
E10ED708 0000
800F81AC 012C
Nieskończona forsa
E10ED708 0000
800F82C4 7FFF
Wszystkie bronie
E10ED708 0000
50000F04 0000
800F822C 1000
Wszystkie runy
E10ED708 0000
50000504 0000
800F8268 1000
Wszystkie tarcze
E10ED708 0000
800F82B4 1000
E10ED708 0000
800F82B8 1000
E10ED708 0000
800F82CC 1000
100% Souls Energy
E10ED708 0000
800EE9B4 001F
Dragon Shield
E10ED708 0000
800F82D0 1000
Skull Key
E10ED708 0000
800F8280 1000
Dragon Gem
E10ED708 0000
800F82C8 1000
Witch Talisman
E10ED708 0000
800F829C 1000
Extra Options
800EEE76 FFFF

FUTURE COP

Nieskończona energia
50000402 0000
8005891C 0000
Nieskończona amunicja
8006C35C 0000
8006C35E 0000
Wszystkie bronie
8009CE8E 0004
8009CEA2 0004

FORMULA 1'98

Nieskończony czas
8003BE88 0000
8003BE8A 0000

TENCHU

KODY DLA RIKIMARU
Max energii level 1
D000E226 800B
8012AD98 0064
Max energii level 2
D000E226 800B
8012FE70 0064
Max energii level 3
D000E226 800B
80130804 0064
Max energii level 4
D000E226 800B
801299DC 0064
Max energii level 5
D000E226 800B
80126CA4 0064
Max energii level 6
D000E226 800B
8012F82C 0064
Max energii level 7
D000E226 800B
80129188 0064
Max energii level 8
D000E226 800B
80123834 0064
Max energii level 9
D000E226 800B
8012E9B4 0064
Max energii level 10
D000E226 800B
8012E958 0064
Wszystkie levele
30010060 000F

KODY DLA AYAME
Max energii level 1
D000E226 800B
8012AC94 0064
Max energii level 2
D000E226 800B
8012FD6C 0064
Max energii level 3
D000E226 800B
80130700 0064
Max energii level 4
D000E226 800B
801298D8 0064
Max energii level 5
D000E226 800B
80126BA0 0064
Max energii level 6
D000E226 800B
8012F728 0064
Max energii level 7
D000E226 800B
80129084 0064
Max energii level 8
D000E226 800B
80123730 0064
Max energii level 9
D000E226 800B
8012E8B0 0064
Max energii level 10
D000E226 800B
8012E854 0064
Wszystkie levele
30010061 000F

NINJA

Nieskończona energia
8006D0BE 0050
Nieskończone pieniądze
8006D064 FFFF
8006D066 05F4
Mnóstwo krwii
8006A338 0001
Wybór poziomu
8006BABC 0001

TOMBI

Nieskończone życia
D00BF93C 046C
8009C470 0103
Nietykalność
D00BF93C 046C
1F8001A4 0008

FIFTH ELEMENT

Nieskończone życia
801FFF46 00FF
Nieskończona tarcza
801FFF96 00FF
800DAD0C 00FF
Bez przeładowania
800DAD48 000A
Energia - Korben
E10E61B8 0000
801EF492 00FF
Energia - Leeloo
E10E61B8 0000
801D4D0A 00FF
E10E61B8 0000
801E673E 00FF
Granaty - Leeloo
801FFF82 00FF
Granaty 2 - Leeloo
801FFF5A 00FF
Wszystkie Elementy
801FFF5C 0001
801FFF5E 0001
801FFF60 0001
801FFF62 0001
Wszystkie Activatory
801FFF70 0001
801FFF72 0001
801FFF74 0001
801FFF76 0001
Keycard Z
801FFF64 0001
Energia ZFX
801FFF66 0001
Fhloston Tickets
801FFF66 0001
Klucz Mondoshawan
801FFF6C 0001
Klucz KeyPass
801FFF6C 0001

WIPEOUT 2097

Nietykalność
800BE51C 011B
800BE520 E955
800BE52C 0126
800BE530 FF60
800BE544 011B
800BE548 E955
800BE554 0126
800BE558 FF60
Zatrzymany czas
80095814 099A

WORMS

Zatrzymany czas
801454AC 0B89
Splitter
80144E5C 0005
Rakiety
80144E54 002
Dynamit
80144E70 002
Miny
80144E74 002

UWAGA! SPRAWDŹ TO!
1 ELBLĄSKI TURNIEJ

TEKKEN 3

REGULAMIN TURNIEJU

1. Zapisy będą przyjmowane od 1.12.1998 do 9.01.1999 osobiście w niżej podanych salonach gier w Elblągu, lub telefonicznie w godz. 21-23 codziennie pod numerem telefonu 055 236 9740 w godz. 10-20.
2. Eliminacje zaczynają się w dniu 09.01.1999 i trwają do 12.02.1999 roku.
3. Finał odbędzie się dnia 13.02.1999 roku. Przewidujemy niespodzianki!
4. Nagrodami w 1 E.T.T.3 są joypady Dual Shock do PSX'a, bezpłatne karnety o wartości od 50 do 100 zł (każdy) do niżej podanych salonów gier, roczne prenumeraty magazynu NEO PLUS i inne niespodzianki!
5. Pojedynki między uczestnikami będą toczone równocześnie w dwóch najlepszych elbląskich salonach gier zręcznościowych:

"BLACK JACK"
ul. Wyczółkowskiego 3 (1000m od dworca PKP i PKS) na osiedlu "Za Politechniką Gdańską" w Elblągu - dla wszystkich przyjezdnych spoza Elbląga i południowej części miasta.

"A&D ELEKTRONIC GAME"
ul. Plac Jagiellończyka w Wojewódzkim Ośrodku Kultury w Elblągu - dla uczestników z północnej i centralnej części Elbląga.

6. Zawodnicy będą przyporządkowani sobie przez jawne losowanie we wszystkich etapach turnieju.
7. Przegrani w poszczególnych etapach odpadają z dalszej rywalizacji.
8. Każdy z uczestników odbędzie po 9 walk z losowo wybranym przeciwnikiem, na losowo wybranej manetce (L lub P).
9. Walkę uznaje się za wygraną po 5 zwycięskich rundach.
10. W turnieju będzie można wykorzystać wszystkich zawodników z TEKKEN 3, oprócz Gona i Doktora B, gdyż walki będą przebiegały na automatach, a nie na konsolach. Cios zadany "na bloku" zabiera minimalną ilość energii.
11. W każdym z w/w salonów gier będą znajdowały się po 2 automaty z TEKKEN 3 - treningowy i turniejowy.
12. Cena jednej gry tylko 50 groszy.
13. Zawodnicy podczas walki nie mogą nawiązywać dialogów.
14. Niekulturalne zachowanie lub wypowiedzi uczestników grożą dyskwalifikacją.
15. W przypadku awarii walka będzie przerwana i powtórzona na drugim automacie.
16. Uczestnicy spoza Elbląga posiadają przywilej wyboru terminu swoich walk.
17. Półfinał i finał turnieju odbędą się podczas trwania ferii zimowych.
18. Niestawienie się uczestnika na umówioną walkę bez wcześniejszego uzgodnienia z organizatorami będzie równe dyskwalifikacji.
19. Nad prawidłowym przebiegiem turnieju będą czuwali właściciele w/w salonów gier i ich współpracownicy.

Wszelkie zapytania należy kierować pod num. tel. 055 236 9740

(NIE) NO COMMENTS

Nie ma co się oszukiwać: podpuścili nas i zachciało nam się w tym roku gry idealnej - gry gier. Kandydat był jeden: METAL GEAR SOLID. Produkt, który miał zaszokować oryginalnością, grywalnością i pomysłem. Zamarliśmy w oczekiwaniu. A kiedy tak wyglądaliśmy mesjasza, tuż pod naszymi stopami nieśmiało wykiełkowała konkurencja, pod nic nikomu nie mówiącą nazwą TENCHU.

Do wydania MGSa było już bliżej niż dalej - toteż zachwycając się TENCHU, niejednokrotnie wymykało nam się z szeroko otwartych z podziwu ust: „Patrzcie! Jakie TENCHU jest wspaniałe! Czy wyobrażacie sobie jak wspaniały będzie MGS? Nie próbujcie!"

MGS w końcu wyszedł. NTSC. Rzeczywiście gra wspaniała. Powiada się najlepsza. Z drugiej jednak strony okazało się, że można tej grze postawić kupę całkiem składnych zarzutów: że kuleje realizm, że liniowa, że niespójna logicznie. Możliwość ta została zaraz wykorzystana, a mesjasz dziennikarzy raz jeszcze zabity przez graczy - czyli tych, których opinia liczy się wszakże najbardziej. Konkluzja jednoznaczna - MGS jest grą na dwa, trzy razy. A potem co? Odzew był jednogłośny: TENCHU, gra, która wyrosła na MGSie, raz jeszcze wsparła się na nim i rozwinęła skrzydła. Dla wielu okazała się bowiem grą bardziej spójną, lepiej zrobioną, ciekawszą, ładniejszą i bardziej nastrojową. Może więc ona będzie grą gier?

Bo tak naprawdę TENCHU bliżej do realizmu niż MGSowi. Na pierwszy rzut oka bardziej naturalne zachowanie przeciwników, ciekawsze krajobrazy - nie trzeba bać się tu stwierdzenia, że poziomy są piękne, weźmy chociażby przepiękny piąty poziom z japońskimi ogrodami i domami na wodzie, w plastycznym zimowym krajobrazie - wszystko to sprawiło, że wielu graczy ponownie wróciło z nadzieją do tej właśnie gry. Nie przeszkadzała już prostota scenariusza, która niejednokrotnie dotąd stawiana była na wadze przeciw super-hiper-pokręconemu scenariuszowi MGSa.

I pewnie wszystko skończyłoby się dobrze, gdyby nie wyszło na jaw, że TENCHU ma także koszmarne wady. By przejść do szczegółów wystarczy przytoczyć sytuację, gdy atakujemy bossa na końcu danego poziomu: jeśli w chwili ataku jesteś w zbroi, bądź kostiumie upodabniającym do żołnierzy z danego poziomu, to na filmiku poprzedzającym i kończącym walkę rzeczywiście wystąpisz w swoim aktualnym stroju. Z drugiej jednak strony akcja filmików ma miejsce zawsze w tym samym miejscu - siedzibie bossa. Choćbyś wyciągnął go na hektar poza jego gniazdko i tam zatłukł - filmik końcowy i tak pokaże was odgrywających „ostatni dialog" w miejscu, gdzie bossa spotkałeś. Spostrzegawczy zauważą zaraz, że właściwie nie przeszkadza to w grze - filmik jest filmikiem i niczego już w zabawie nie zmienia. Dochodzi jednak do momentów, gdy upór producentów, by filmik nam pokazać graniczy z absurdem!



„Sztuczna inteligencja z łatwością wygrywa z najprawdziwszą głupotą"

Mamy w grze zjawisko „dziur bez dna" - otwory w gruncie, bądź przepaść tak głęboka, że jak w nią spojrzymy to tylko ciemność. Wpaść tam, znaczy zginąć. I na trzecim poziomie spotykamy na końcu bossa, który więzi ninję. Zamiast z nim walczyć spróbujcie doprowadzić go do przepaści (dość niemrawo się porusza, ale można go zmobilizować). Oczywiście rezolutnie sobie wpadnie i niby zginie. Figa! Bo jak ma się pokazać końcowy filmik (boss leży na ziemi w kałuży krwi i popłakuje), skoro zwaliliśmy faceta do dziury? Okazuje się, że twój ninja stoi, a to nie koniec poziomu! Co robić? Zrozpaczeni i zdesperowani wracamy tedy do miejsca, gdzie się bossa zawsze spotyka i okazuje się, że niedoszły trup stoi tam, gdzie był na początku! Tyle, że ma jedną jednostkę energii - tylko go szturchnąć i umiera.

W grze przeszkadza to w sposób oczywisty: robisz całą planszę, zostaje ci minimum energii, wpadasz na doskonałą metodę zwalenia bossa do dziury, a tu okazuje się, że on wcale po tym nie umiera i może ci jeszcze nieźle przywalić. Kontynuując „kącik marudy" - jakże ogromnym bezsensem jest tonięcie w wodzie do pasa! Także psów (bo rozumiem, że człowiek może pływać nie umieć). Widać jak wół, że twój ninja chodzi w tej wodzie, a nie pływa. To jak to się dzieje, że tam wszyscy toną? A skoro już pływać się nie umie, to po co skakać do wody, skoro można poczekać na brzegu?

Mało? To co powiecie na miejsca, które masz niemal na wyciągnięcie ręki, a linki tam nie zahaczysz, lub w drugą stronę - miejsca, które ledwo widać, a linkę zahaczasz (i lecisz potem na niej przez pół planszy)...

Wystarczy zastanowić się przez chwilę, by odkryć jak wiele uprościło to w życiu programistów: nie trzeba kodować w algorytmie gry walki w wodzie, nie trzeba kodować zmiennych do filmików - obrazki zawsze są takie same. Reszta - zwykłe błędy. Cóż, człowiek jest omylny.

A teraz przypomnijcie sobie przeciwników z MGSa: głuchych i ślepych, bez najmniejszych umiejętności wyciągania wniosków (jeśli przykopiesz mu z tyłu, on tylko zaskoczony rozejrzy się, a jeśli zdążysz się jeszcze schować - pójdzie dalej).

Wyliczać by można długo, a nie o to tu chodzi. Pierwsze pytanie brzmieć będzie zapewne: skąd wzięła się tendencja do pakowania do gier przeciwników-inwalidów umysłowych? Otóż, Szanowni Czytelnicy: sami pokazaliśmy, że to lubimy. Człowiek lubi być w czymś dobry, a w grze, którą da się przechodzić na pamięć jest to bardzo proste. Zapewne znacie opowieści o ludziach, którzy CONTRĘ przechodzili z wyłączonym monitorem. W takich grach jak stara CONTRA, PACMAN, czy nowy ABE'S ODDYSEE schematyczność zachowań przeciwników nie przeszkadza. Przywykliśmy do tego. Nie mniej koderzy nie zdali sobie sprawy z tego, że oto tworzą gry, których drugie imię brzmi realizm. A nie są to pierwsze rozrywkowe programy tego typu, wspomnieć tu wystarczy tylko PCtowy FLIGHT SIMULATOR - zgodzicie się jednak, że to zupełnie coś innego. TENCHU i METAL GEAR SOLID nie symulują pracy urządzeń elektronicznych (wiem co jest w MGSie, ale to nie kamery, ani SUPER T-REX są atutami tej gry), te gry miały ponoć pokazać jak zachowują się ludzie. Efekt pracy koderów potwierdzić może jedynie pogląd, że na drodze do stworzenia sztucznej inteligencji stoimy jeszcze bardzo daleko. O sztucznej inteligencji w grach najlepiej od razu zapomnieć i nie dać się nabierać następnym razem.

Z tym nabieraniem wiąże się jeszcze jeden aspekt sprawy. Problem, od którego zacząłem ten wywód: gra gier. Proszę Państwa; gra gier nie powstała w tym roku i nie powstanie nigdy. Ponieważ, na szczęście rozwijamy się, a gra, po wyprodukowaniu pozostaje taka sama - prędzej czy później musi nam się znudzić. Strategia gracza przypomina nieco słynną strategię mężczyzny, tzw. „strategię trzech <<PO>>": „Poderwać, Pobawić się, Porzucić".

Trzeba powiedzieć, że tak samo jak gra gier, nie wyjdzie też konsola konsol. Ani DreamCast, ani PSX2 nie będą nigdy tak doskonałe, że porzucimy dla nich wszystko co mieliśmy. Mądre przysłowie mówi, że spełnione marzenia znikają i to chyba jest klucz do tajemnicy. Ponadto jeśli marudzimy oznacza to, że rosną nasze wymagania. Nie dajcie się omamić reklamami super-sprzętu i super-gier, spełnieniem waszych marzeń, a liczcie z tym, że na pewno produkty, które trafią w wasze ręce będą trochę gorsze od tego czego się po nich spodziewaliście.

Nie ma więc co zabijać się, że dzieciaki w Japonii mają już Dreamcasta, a Polacy nie. Czy naprawdę wierzycie producentom, że posiadając jedną konsolę staniecie się bardziej szczęśliwi, niż gdybyście posiadali inną?... No właśnie. I w ten oto sposób okazuje się, że kłamstwa o grach, czy produktach wszech czasów, mają tak krótkie nogi, że toną w wodzie do pasa.

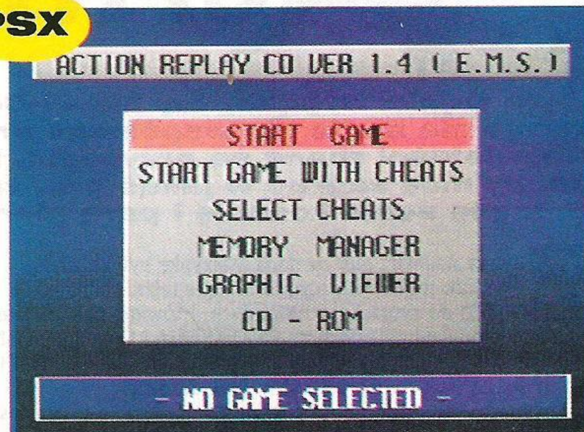
Grabarz

Pro Action Replay

Doczekaliśmy się drugiej na polskim rynku maszynki do oszukiwania w grach, tym razem jednak nie tylko do PlayStation - Action Replay jest też dostępny w wersji dla Nintendo 64. Cena PAR do PSX'a nie przekracza 100 złotych, natomiast na AR'a do N64 trzeba będzie wywalić trochę więcej. Ale chyba warto.

Miesiąc temu wyjaśniliśmy na czym polega oszukiwanie przy pomocy takiej karty, ale może warto powtórzyć jeszcze raz. Posiadając kartę z rodziny ACTION REPLAY oraz odpowiednią sekwencję kodów można zmieniać dane znajdujące się w pamieci konsoli, tym samym oszukując grę. Prostym przykładem niech będzie kod dający 99 żyć, czy nieskończoną liczbę amunicji. Bywają także i bardziej drastyczne przykłady ingerencji w produkt, jak na przykład opublikowane przez nas miesiąc temu kody, które automatycznie zaliczają wszystkie licencje w GRAN TURISMO. Należy przy tym pamiętać, że amerykańskie kody nie będą pasować do europejskich wersji gier i analogicznie - kody europejskie nie zadziałają przy japońskiej lub amerykańskiej wersji NTSC.

PSX



N64



■ PRO ACTION REPLAY - PSX

Wszystkie funkcje, które posiada PSX'owy ACTION REPLAY widzicie wypisane w głównym menu. Oprócz standardowej możliwości wpisywania, kasowania, dodawania, usuwania i wszelkiej innej edycji kodów dzięki PRO ACTION REPLAY można na przykład odsłuchać muzykę, czy obejrzeć filmiki znajdujące się na płycie z grą nie będąc zmuszonym do kończenia jej. Można także łapać screenshoty z gierek, a potem sprawdzać, w jakiej rozdzielczości gra została wykonana. Jest też memory manager, który pozwala na kopiowanie danych z kart pamięci bez potrzeby wychodzenia z menu. PAR jest po prostu w porządku.

■ ACTION REPLAY - N64

ACTION REPLAY do N64 posiada tylko funkcję obsługi kodów i możliwość zarządzania kartą pamięci. Ale i tak jest niezły - bo w ogóle jest. I działa - sprawdziliśmy go z MISSION: IMPOSSIBLE.
Cóż możemy więcej dodać? Szukajcie nowych kodów i oszukujcie w grach ile wlezie.

ConsolElite



GAWĘDY PO FAI

Co było najpierw: jajko, czy kura? Co jest ważniejsze, gra czy konsola? Pozornie nie ma to nic wspólnego ani z jajkiem, ani z kurą, ale w rzeczywistości znane są przypadki, kiedy to ludzie kupowali konsolę tylko po to, by móc zagrać w jakąś grę, zamiast robić to odwrotnie ("Ot, kupię sobie konsolę i parę gierek"). Jak to?... Czytajcie dalej...

Zawsze wachlarz gier na daną maszynkę był istotnym składnikiem decydującym o zakupie tejże, ale ostatnio doszło do sytuacji już obłędnych. Mówimy tu konkretnie o kupowaniu PlayStation dla TEKKENA i GRAN TURISMO, Nintendo 64 dla ZELDY, czy nawet Dreamcasta dla VIRTUA FIGHTER 3. Skupmy się na tych dwóch ostatnich, bowiem Sony bezkonkurencyjnie wylądowało na pierwszym miejscu i o przyszłość raczej nie musi się martwić. Nawet sobie nie wyobrażacie jak bardzo przyszłość obu firm zależy od tych właśnie dwóch tytułów. Nintendo ma bardzo słabą pozycję w Japonii, gdzie jak wiadomo znajduje się centrum żywota konsolowego. Nasi żółci bracia nie przepadają za firmami, które - owszem - oferują niewiarygodnie miodne gry, ale za to średnio raz na rok... Japończycy stracili zaufanie do Nintendo i konsola ta ustępuje w liczbie sprzedanych egzemplarzy nawet Saturnowi, o którym przecież Sega już oficjalnie powiedziała, że jest martwy. W każdym razie Nintendo postawiło wszystko na jedną kartę, bez specjalnego wyboru zresztą, i zorganizowało rewelacyjną kampanię reklamową dla ZELDY, przemykając tu i ówdzie informacje, że gra jest tak dobra, iż warto dla niej samej kupić nowiutkie Nintendo...

I jak myślicie, zadziałało?... Oczywiście, że zadziałało. Co prawda, i tu trzeba oddać sprawiedliwość, LEGEND OF ZELDA 64 jest jednogłośnie wybiera - na przez wszystkie internetowe strony o grach, jak też i przez czasopisma, grą stulecia. Dosłownie nikt nie ma wątpliwości, że faktycznie jest to gra, dla której warto kupić konsolę. Ludziska się zachwycają, grają w bezsenne noce, oczy podparłszy zapałkami, redaktorzy przeżywają wielokrotne orgazmy, i to najchętniej publicznie, itd. I zdradzę wam sekret: tak jak nie bardzo chciało mi się kupować N64 po tym, jak kupiłem jedno kuzynowi i razem skończyliśmy SUPER MARIO 64, tak teraz jestem pewien, że tego samego dnia, kiedy ukaże się PAL-owska wersja przygód Linka, ze sklepów zniknie jedna konsola więcej...

Wspomniałem też o Dreamcaście i VIRTUA FIGHTER 3. Niektórzy czytelnicy poniższych felietonów pamiętają zapewne, że VF3 to moja ulubiona bijatyka. Czy można się dziwić, że kto jak kto, ale ja usycham w nocy z tęsknoty za premierową grą DC?... A już tym bardziej, że na moim ulubionym sajcie internetowym zrobiono recenzję VF3 po dwóch dniach grania non-stop i dziennikarz po prostu rozpłynął się jak krówka-mordoklejka na teksańskim asfalcie, wszem i wobec ogłaszając VF3 Jedynym i Prawdziwym Championem Fighting Games. Wspomniał też coś o tym, że po odpaleniu gry zmoczył z wrażenia spodnie, ale ten wątek pomińmy litościwym milczeniem. Wracając do głównego wątku: pisałem kiedyś, że Japończycy do dziś grają w salonach gier video w VF3, podczas gdy inne naparzanki przychodzą i odchodzą, więc nie jest żadną niespodzianką, iż podobnie jak Nintendo w przypadku ZELDY, tak Sega w przypadku VF3 ma nadzieję jedną grą uratować swoją wiarygodność. Sega, naturalnie, po plamie z Saturnem - konsoli, która miała w środku więcej mocy niż PlayStation (to nie mój wymysł, ale ogólnie przyjęta przez developerów gier informacja), a jednak marketingowo poległa w walce z Sony na całej linii (z małym wyjątkiem znanych nam wysp na Dalekim Wschodzie). Po prostu nikomu nie opłacało się robić gier, więc nikt nie robił.

I... wygląda na to, że Sedze się również udało! Idealnym obrazkiem dokumentującym taki stan rzeczy jest opublikowane na jednym z internetowych serwisów zdjęcie szczęśliwego, spoconego posiadacza swieżo zakupionego Dreamcasta ...obłożonego tekturkami imitującymi PlayStation! Skośnoocy, nikczemnego wzrostu bracia i siostry ustawiają się w Japonii grzecznie sznurkiem po najnowszy produkt Segi. Wygląda na to, że rozpoczęła się nowa wojna. Bo chyba nikt przy zdrowych zmysłach nie ma złudzeń, że dla odmiany nowa konsola Sony będzie co najmniej dwa razy mocniejsza od Dreamcasta... A nowa konsola Nintendo?...



Wygląda na to, że Sedze się również udało! Idealnym obrazkiem dokumentującym taki stan rzeczy jest opublikowane na jednym z internetowych serwisów zdjęcie szczęśliwego, spoconego posiadacza swieżo zakupionego Dreamcasta... obłożonego tekturkami imitującymi PlayStation!

Kiedy idziecie do kina, macie głęboko w trzewiach, czy film jest z wytwórni Universal czy Warner Bros. Kiedy kupujecie konsolę, powinniście zachować tę zasadę. Jeśli chcesz kupić PlayStation, nie rób tego dlatego, że telewizor też masz Sony, ale zrób to dla FINAL FANTASY VIII. Jeśli chcesz kupić N64, nie rób tego dlatego, że grałeś w Mario na SNES-ie, ale dlatego, że Link dorasta. Jeśli chcesz kupić Dreamcasta, to nie rób tego z litości dla biednej, upokorzonej Saturnem Segi, ale dlatego, że SPoD Akiry poprawiony Dragonlance'm przy ścianie i paru jeszcze innych warunkach daje jedno z dwóch 100% instant-death combo w VIORTUA FIGHTER 3.

Odpowiedź na pytanie z drugiego zdania tej gawędy jest oczywista. Gry. Chodzi o gry.

Adrian Chmielarz

Autor jest szefem firmy developerskiej METROPOLIS SOFTWARE HOUSE, a jego poglądy nie zawsze reprezentują poglądy redakcji NEO PLUS. Tak na wszelki wypadek.

PRENUMERATA

Bądź nowoczesnym leniem -
- zaprenumeruj NEO PLUS!

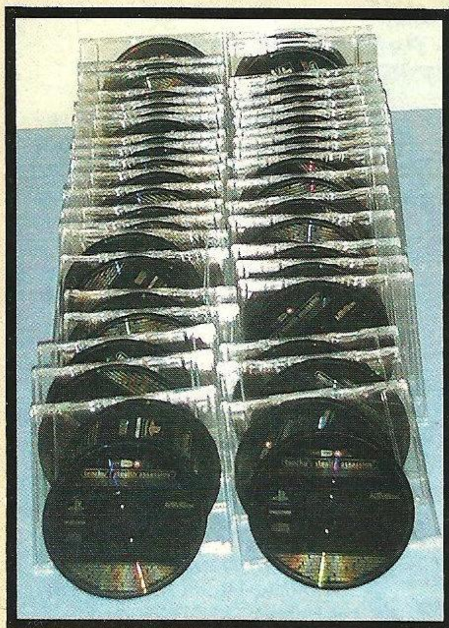
■ PRENUMERATORZY WYGRYWAJĄ:

- **nie stoją w kolejkach**
- **dostają co miesiąc NEO PLUS do domu**
- **nie patrzą nerwowo na kalendarz**
- **wyciągają z kopert specjalne upominki i niespodzianki**

■ JAK ZAPRENUMEROWAĆ?

Wystarczy wyciąć zamieszczony obok kupon, a po wybraniu wariantu - 6 lub 12 numerów - wpisać czterokrotnie na przedniej stronie właściwą sumę, oraz swoje dokładne dane - imię, nazwisko i adres z kodem pocztowym, oraz opłacić na poczcie lub w banku. To wszystko - teraz trzeba czekać na pierwszą przesyłkę. Wydawnictwo realizuje prenumeratę natychmiast po wpłynięciu kuponu, co może trwać do dwóch tygodni. Dlatego tylko szybka decyzja pomoże Ci założyć prenumeratę od najbliższego, siódmego numeru NEO PLUS. Jeśli jednak będziesz ponad miarę leniwy i opłacisz kupon z dużym opóźnieniem, jako pierwszy dostaniesz numer ósmy. Ale nie martw się - NEO PLUS jest już dostępne w archiwaliach. Zawsze będziesz mógł uzupełnić swoje zbiory.

CENY PRENUMERATY
6 numerów - tylko 28,90 zł
12 numerów - tylko 56,90 zł



Oto 50 dem TENCHU, które posłaliśmy w tym miesiącu!

Za miesiąc do kopert idą kolejne niespodzianki...

nowość!!

KOMPENDIUM!

Przyjmujemy zamówienia na Księgę Gier Video - KOMPENDIUM KONSOLOWE! Aby zamówić zaznacz na zamieszczonym obok kuponie odpowiednią rubrykę i opłać na poczcie 19,90 złotych.
KOMPENDIUM ukaże się pod koniec stycznia '99

PRENUMERATA
zamawiam prenumeratę NEO PLUS
na okres: ☐ 6 numerów - 28,90 zł
☐ 12 numerów - 56,90 zł

ARCHIWALIA
zamawiam następujące
numery archiwalne:
(każdy w cenie 5,- zł)
☐ N+ 1/98
☐ N+ 2/98
☐ N+ 3/98
☐ N+ 4/98

KOMPENDIUM konsolowe
☐ **Tak, zamawiam książkę KK szt. 1**
Wpłacam na konto wydawnictwa
kwotę 19,90 zł (zawiera koszty przesyłki)



- taniej
- bezstresowo
- z gwarancją regularnego otrzymywania
- już od pierwszego numeru atrakcyjne upominki

UWAGA! - To Twoja szansa!
Co miesiąc
wśród prenumeratorów losujemy płyty
z wersjami demo gier na PSX'a
oraz pełne wersje gier na PSX'a!

PRENUMERATA
zamawiam prenumeratę NEO PLUS
na okres: ☐ 6 numerów - 28,90 zł
☐ 12 numerów - 56,90 zł

ARCHIWALIA
zamawiam następujące
numery archiwalne:
(każdy w cenie 5,- zł)
☐ N+ 1/98
☐ N+ 2/98
☐ N+ 3/98
☐ N+ 4/98

KOMPENDIUM konsolowe
☐ **Tak, zamawiam książkę KK szt. 1**
Wpłacam na konto wydawnictwa
kwotę 19,90 zł (zawiera koszty przesyłki)

PRENUMERATA
zamawiam prenumeratę NEO PLUS
na okres: ☐ 6 numerów - 28,90 zł
☐ 12 numerów - 56,90 zł

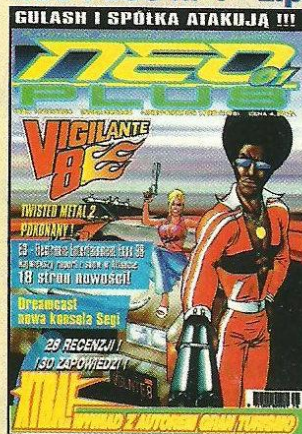
ARCHIWALIA
zamawiam następujące
numery archiwalne:
(każdy w cenie 5,- zł)
☐ N+ 1/98
☐ N+ 2/98
☐ N+ 3/98
☐ N+ 4/98

KOMPENDIUM konsolowe
☐ **Tak, zamawiam książkę KK szt. 1**
Wpłacam na konto wydawnictwa
kwotę 19,90 zł (zawiera koszty przesyłki)

ARCHIWALIA

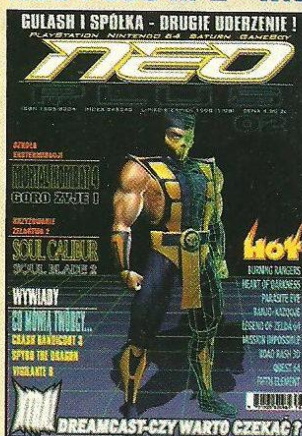
Jeśli przegapiłeś któryś z poprzednich numerów NEO PLUS, możesz zamówić go u nas przy pomocy kuponu- szybko wyślemy go pocztą pod twoim adresem!

NEO PLUS nr 1 - Lipiec/Sierpień 1998



NEWS: Dreamcast - pierwsze objawienie
ZAPOWIEDZI: ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO '98 - gigantyczna relacja z największego show w Atlancie. 18 stron nowości.
RECENZJE: BREATH OF FIRE 3, COLIN McRAE RALLY, DEAD OR ALIVE, GHOST IN THE SHELL, KLONOA, KOBE BRYANT NBA COURTSIDE, PANZER DRAGOON SAGA, TOMBI, TOTAL NBA 98, **VIGILANTE 8**, WORLD CUP '98, WILD ARMS, ZERO DIVIDE 2, BLASTO, FORSAKEN, KULA WORLD, BOMBERMAN WORLD, i inne...
HELP: BREATH OF FIRE 3
XTRA!: Wywiad z autorem GRAN TURISMO

NEO PLUS nr 2 - Wrzesień 1998



NEWS: Activate '98 - prywatny show Activision w Irlandii
ZAPOWIEDZI: **SOUL CALIBUR - SOUL BLADE 2**, CRASH BANDICOOT 3, SPYRO THE DRAGON, LEGEND OF ZELDA 64, RIVAL SHOOLS i inne.
RECENZJE: 1080 SNOWBOARDING, BANJO-KAZOOIE, BIO F.R.E.A.K.S., CRUISIN' WORLD, GT 64, HEART OF DARKNESS, MISSION: IMPOSSIBLE, **MORTAL KOMBAT 4**, N2O, PARASITE EVE, ROAD RASH 3D, SHINNING FORCE 3, TEKKEN 3, TOMMI MAKINEN RALLY, VIPER i inne.
HELP: MORTAL KOMBAT 4
XTRA!: Dreamcast - czy warto czekać?

NEO PLUS nr 3 - Październik 1998



NEWS: ECTS 98 - największy europejski show w Londynie
ZAPOWIEDZI: BRAVE FENCER MUSASHI, EHRGEIZ, FINAL FANTASY VIII, METAL GEAR SOLID, THRILL KILL, WIPEOUT 64, XENOGEARS i inne.
RECENZJE: ASSAULT, BATMAN&ROBIN, RED ALERT RETALIATION, F1 WORLD GRAND PRIX, FIFTH ELEMENT, FUTURE COP: LAPD, ISS PRO 98, **MEDIEVIL**, MOTO RACER 2, SPYRO THE DRAGON, TENCHU, WWF WARZONE i inne.
HELP: WWF WARZONE, TENCHU
XTRA!: Kobiety są...wymagające, czyli wszystko o grających dziewczynach

NEO PLUS nr 4 - Listopad 1998



ZAPOWIEDZI: METAL GEAR SOLID (info, historia serii + dyskusja redaktorów), SABOTEUR, BLUE STINGER, METAL SLUG 2, TOMB RAIDER 3, TUROK 2, PERFECT DARK, STAR WARS: ROGUE SQUADRON, TIME CRISIS 2
RECENZJE: **WILD NINE**, ODDWORLD: ABE'S EXODDUS, NINJA, COLONY WARS 2, DUKE NUKEM: TIME TO KILL, APOCALYPSE, ODT, UNHOLY WAR, NHL 99
HELP: Tips & Tricks
XTRA!: FINAL FANTASIES czyli mała historia wielkiej serii oraz F.O.T.A. czyli święta wojna z piractwem.

Odcinek dla poczty

kwota: .... zł .... gr
słownie złotych: ....
groszy jak wyżej: ....
wpłacający: ....
ul. ....
na dobro: INDEPENDENT PRESS s.c.
na rachunek w: Pekao SA VIII o/Wwa
numer: 12401112-30015757-2700-401112
Datownik
podpis przyjmującego
opłata zł...... gr......

Odcinek dla banku

kwota: .... zł .... gr
słownie złotych: ....
groszy jak wyżej: ....
wpłacający: ....
ul. ....
na dobro: INDEPENDENT PRESS s.c.
na rachunek w: Pekao SA VIII o/Wwa
numer: 12401112-30015757-2700-401112
Datownik
podpis przyjmującego
opłata zł...... gr......

Odcinek dla posiadacza rachunku

kwota: .... zł .... gr
słownie złotych: ....
groszy jak wyżej: ....
wpłacający: ....
ul. ....
telefon: ....
na dobro: INDEPENDENT PRESS s.c.
na rachunek w: Pekao SA VIII o/Wwa
numer: 12401112-30015757-2700-401112
Datownik
podpis przyjmującego
opłata zł...... gr......

Odcinek dla wpłacającego

kwota: .... zł .... gr
słownie złotych: ....
groszy jak wyżej: ....
wpłacający: ....
ul. ....
na dobro: INDEPENDENT PRESS s.c.
na rachunek w: Pekao SA VIII o/Wwa
numer: 12401112-30015757-2700-401112
Datownik
podpis przyjmującego
opłata zł...... gr......

SQUAREWARE

BE THERE OR BE SQUARE

Przy różnych okazjach pisaliśmy już o pewnej tajemniczej i niewiele komukolwiek mówiącej grze pod tytułem CHRONO TRIGGER. Chyba najwyższy czas na małe wyjaśnienie.

CHRONO TRIGGER był jedną z ostatnich gier, jakie Squaresoft wydał na małą konsolę. Jednocześnie jednak trafił do panteonu najbardziej uznanych gier stworzonych przez kwadratową firmę, a przez wiele osób (oraz pism) został uznany za najlepszego RPG-a jaki pojawił się na SNES-a. Osoby, które skończyły swoją przygodę z sympatycznym i niezbyt gadatliwym Crono do dzisiaj wspominają tamte wydarzenia, a sequel CHRONO TRIGGER był do niedawna jedną z najpopularniejszych kaczek dziennikarskich i przedmiotem niejednego dowcipu primaaprilisowego. Do dzisiaj, ponieważ z siedziby Square wyciekły plotki o planowanej części drugiej. Na razie jednak firma nie wypowiedziała się w tej kwestii oficjalnie, więc z komentarzami jeszcze się trochę wstrzymamy.



Najciekawszym elementem CHRONO TRIGGER był motyw podróży w czasie. Zrealizowany w nieco inny sposób niż to ma miejsce w ZELDZIE, ale mimo wszystko. Gra jest podzielona na sześć różnych okresów i w zależności od tego jak toczy się fabuła, miota gracza od jakichś 65 milionów lat temu aż po Kraniec Czasu. Najważniejsze jednak jest to, że gra dawała możliwość ujrzenia jednego z przynajmniej piętnastu różnych zakończeń w zależności od tego, w którym okresie podjęło się walkę z Lavosem (główny zły - naszpikowany gość żywiący się energią planet), jakie postacie były akurat w drużynie i jakie ważniejsze przedmioty miało się ze sobą. Powoduje to, że grę ma się ochotę przechodzić więcej niż raz. Tym bardziej, że mini-gier, secretów i różnych bonusowych przedmiotów można tam znaleźć na kopy. A biorąc pod uwagę czas potrzebny na ukończenie CT (jakieś 20-25 godzin) jest to naprawdę ważne. Jakby na deser, po ukończeniu gry autorzy dawali możliwość rozpoczęcia dodatkowej wersji - NEW GAME PLUS, która pozwalała na rozpoczęcie przygody z maksymalną ilością przedmiotów.

Niektóre rozwiązania w grze do dzisiaj zaskakują swoją innowacyjnością. Wystarczy wspomnieć chociaż motyw z pierwszym spotkaniem z księżniczką. Główny bohater wpada na nią podczas przechadzki po rynku miasta. Dziewczyna (wtedy jeszcze nie wiadomo, że jest ona księżniczką) przewraca Crono i gubi przy tym naszyjnik. I od teraz zaczyna się ten ciekawy fragment (opisany zresztą miesiąc temu). Otóż podczas zwiedzania miasta w towarzystwie dziewczyny wpada się w serię zastawionych przez twórców gry pułapek. Jeżeli gracz:

- nie podniesie dziewczyny z ziemi zanim rzuci się po naszyjnik
- zje leżące na stole jedzenie
- nie pomoże małej dziewczynce znaleźć kota
- zagadnięty, spróbuje sprzedać naszyjnik dziewczyny sklepikarzowi
- nie pozwoli jej na przyglądanie się słodyczom leżącym na stoisku, oraz zagadnięty, powie dziewczynie, że nic dla niego nie znaczy jej przyszłość

to po jakiejś godzinie - dwóch gry dojdzie do momentu, kiedy wszystkie te fakty zostaną zinterpretowane na jego niekorzyść. Sytuacja jest o tyle zabawna, że w momencie kiedy wykonywaliśmy wszystkie z tych czynności, to (przyzwyczajeni, że jak w grze coś można zrobić, to zwykle jest to dobre) czujemy się bezkarnie. Natomiast w CT odbywa się regularny sąd, gdzie ława przysięgłych wysłuchuje najpierw zeznań gracza (proste pytania - zrobiłeś to czy nie), a później weryfikuje je na podstawie zeznań świadków. Mnie zdarzyło się akurat, że zaliczyłem absolutnie wszystkie złe występki i trafiłem do pudła. W rzeczywistości nawet jeżeli wszystko zrobiło się dobrze to i tak idzie się siedzieć, ale to szczegół.

Miłym dodatkiem była możliwość ustawienia na początku gry trybu rozgrywania walk - aktywnego albo turowego. Ten pierwszy dopuszczał ataki potworów bez względu na poczynania gracza, natomiast drugi pozwalał na rozważne podejmowanie kroków. Menu walki było dosyć proste - po rozpoczęciu walki pojawiało się standardowe menu pozwalające na specjalne ataki danej postaci, ataki fizyczne oraz wykorzystanie przedmiotów. Na wzmiankę zasługują specjalne ataki - po uczeniu się tych bardziej złożonych można było wykonywać combosy wraz z pozostałymi dwoma członkami drużyny. Ataki specjalne zabierały jednak magiczne punkty. Drużyna składała się z siedmiu postaci (w tym jednej ukrytej). Głównym bohaterem był Crono - młodziak ze śmieszną czupryną, dalej była Lucca - dziewczyna-mechanik (gdyby to było FINAL FANTASY to imię jej byłoby, tak, zgadliście, Cid). Oprócz tego rzeczona już księżniczka Marle, dzielny zamieniony w żabę rycerz Frog (szalenie zmyślne imię), przybyły z przyszłości robot Robo (aż mi wstyd pisząc o tych dwóch - żaba o imieniu Żaba i robot o imieniu Robo, ale co poradzić), prehistoryczna wojowniczka Ayla oraz tajemniczy i mroczny mag Magus (ohhh, to już trzeci...).
Wierzcie mi proszę, że oprócz tych niezbyt sprytnych imion wszystko jest cacy.

CT stworzyli ludzie, którzy później dali nam też FFVII - Hironobu Sakaguchi współtworzył scenariusz, a muzykę napisał uznawany za jednego z najlepszych japońskich kompozytorów (oczywiście tych zajmujących się grami) - Nobuo Uematsu. Im oraz całej reszcie zespołu udało się wyciągnąć ze SNES-a wszystko co tylko było możliwe. Rezultatem była gra bardzo ładna (nie ustępuje w niczym wydanej ostatnio TALES OF DESTINY), z dobrze dobranymi efektami dźwiękowymi i kilkoma niezłymi motywami - na czoło wysuwa się muzyczka pana Żaby (chociaż kawałek bitewny trochę kulał).

Wiele osób chciało koniecznie ujrzeć CT zaadoptowanego na PSX-a. Wiele osób chciało sequela. A Square wznawiało kolejne serie swoich gier, za każdym razem pomijając świetnego CHRONO TRIGGERA. Może nie chcąc mącić nieskalanego wizerunku tytułu, może po prostu dla draki, a może dlatego, że do tej pory nie było jeszcze platformy, która mogłaby sprostać ich wymaganiom?...

Tylko czas może to pokazać.

Squaerio, z pudełka pod choinką







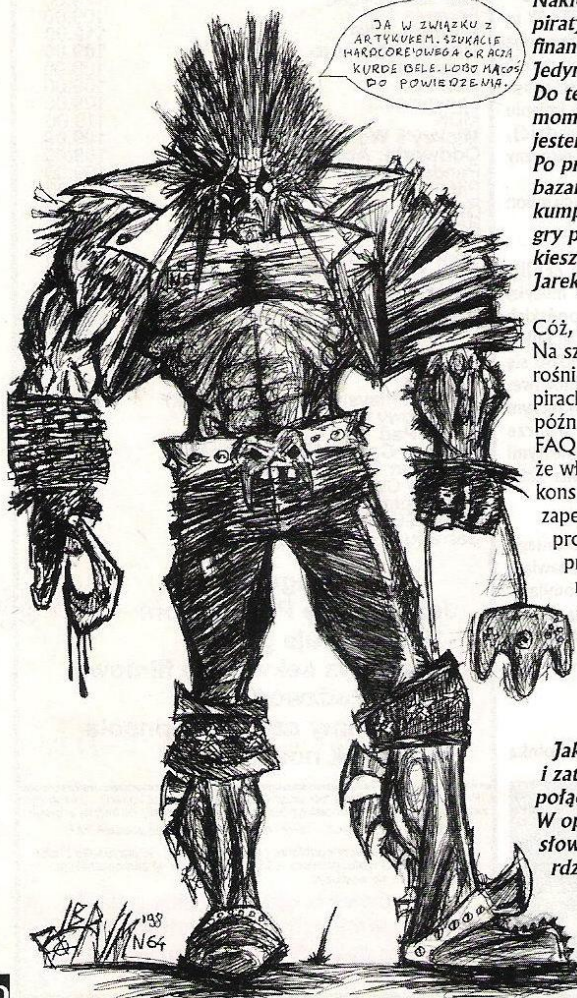
F.A.Q

W tym wydaniu FAQ zarządziły listy dotyczące piractwa. Artykuł F.O.T.A dogłębnie Was poruszył. Jest mnóstwo głosów, które opowiadają się za piractwem, ale na szczęście istnieje dla tej liczby odpowiednia przeciwwaga ludzi, którzy o przeróbkach nie chcą słyszeć. Zapraszam do lektury, a potem proponuję jeszcze raz przemyśleć temat. Będziemy w kontakcie listownym lub też e-mail'owym
Brat@gromit.pmc.com.pl

Od pewnego czasu denerwuje mnie wywyższanie japońskich gier nad ich europejskie odpowiedniki. W związku z tym mam kilka pytań:
1. Czym właściwie różnią się japońskie gry od ich europejskich konwersji?
2. Czy warto kupić japońskiego PSX'a? Jeśli tak, to gdzie kupować oryginalne gry NTSC?
3. Jakie są różnice poza ilością klatek animacji, między japońskim TEKKEN'em a europejskim?
Szymon, Poznań

Wywyższanie gier w wersji japońskiej jest bez sensu. Co prawda rozumiem, jeśli ktoś sprowadza sobie TEKKENA bo chce się bawić szybciej. Ale granie np. w PARASITE EVE mija się z celem. I tak nic nie zrozumiesz z treści gry.
1. To zależy tylko od producenta. Technicznie programy pozostają bez zmian, natomiast czasami wersje PAL są urozmaicone o jakiś dodatkowy level czy nową muzykę.
2. Jeśli masz szmal to kup sobie PSX'a NTSC. Ale po co? Natomiast gry musisz sprowadzać z Japonii, co wyniesie cię ok. 250-300 zł za sztukę.
3. Żadnych, oprócz tego, że tekst przy liściu ciosów stał się zrozumiały.

✉✉✉



Około pół roku temu kupiłem sobie PlayStation. Sprawa okazała się bardziej zagmatwana niż myślałem. Z zakupu zostało mi jeszcze ok. 100PLN, które miałyby być w przyszłości przeznaczone na gry. W tym czasie stało się jednak coś, co w dużym stopniu zaważyło na mojej aktualnej sytuacji. Zaprosił mnie do siebie kumpel. Gdy do niego wszedłem grał w RESIDENT EVIL 2. Spytałem go, skąd ma grę. Pamiętam, że dwa dni temu był spłukany. Wyznał mi, że pożyczył trochę kasy i kupił pirata. To był dla mnie szok. Po jakimś czasie przeszło mi i zacząłem rozumieć jego intencje. Rozpoczęliśmy długą rozmowę, zapytałem go czemu to zrobił i co go do tego skłoniło. Po dłuższym czasie moje uczucia zaczęły się mieszać, powoli zaczynałem przechodzić na jego stronę. Dręczyły mnie różne fakty. Ponieważ w moim portfelu świeciło pustką miałem wybór:
a. kupić grę w platynowej serii (WIPEOUT 2097).
b. sprzedać konsolę (nie wchodziło w grę).
c. wydać kasę na pirackiego gniota.
Nakłoniony przez kumpla i mój portfel wybrałem piraty. Biorąc pod uwagę moje możliwości finansowe, na Sonkę zbierałem około 4 lat. Jedynym rozsądnym wyborem była przeróbka. Do tej pory nie wiem, czy to był błąd. Od tego momentu moje życie uległo zmianie. Choć nie jestem na tyle głupi aby nabijać piratom portfel. Po prostu nie kupowałem gier na żadnych bazarach. Co najwyżej pożyczałem od kumpla. Nie każdy człowiek kupujący gry pirackie może być porównywany do kieszonkowca. Zastanówcie się nad tym.
Jarek, Łódź

Cóż, nie można pochwalać takich czynów. Na szczęście - co widzimy w listach - rośnie pokolenie, które brzydzi się pirackimi grami. Konsekwencje poniesiesz później. Jakie - przeczytaj do końca ten FAQ. Natomiast chciałbym ci powiedzieć, że właśnie straciłeś gwarancję na swoją konsolę i jeśli coś ci padnie (a padnie, zapewniam cię) to będziesz miał problem. W serwisie nikt ci nie przyjmie konsoli do naprawy, jeśli nawet miała by być to jakaś groszowa sprawa. Pozostaną ci jacyś domowi elektronicy albo kupienie nowej konsoli.

✉✉✉

Jako student medycyny i zatwardziały gracz (można to połączyć!) chciałbym coś sprostować: W opisie TUROK 2 przetłumaczyliście słowo Cerebral Bore jako "wiertło rdzeniowe", tymczasem jest to "mózgowe wiertło" (od łacińskiego Cerebrum, Cerebri - mózg).
Kacper, Ggańsk

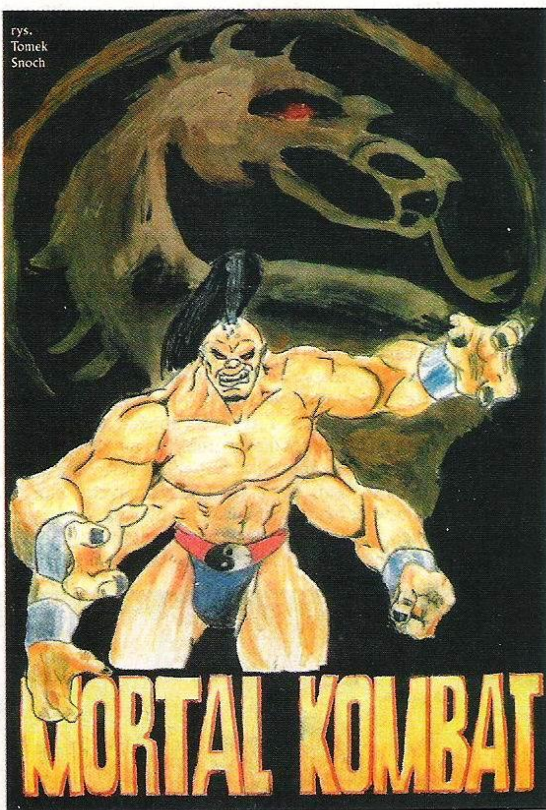


rys. Tomek Snoch

Gee... Masz najpewniej rację, ale sam przyznasz, że to mocne słowo. Skoro jednak prawda wyszła na jaw.. Dobra - to wiertło mózgowe. Wierci się nim w mózgu robiąc z niego krwawą breję. Bleee... **(Banan - 1:0 dla Kacpra)**

✉✉✉

W moim liście, chciałbym poruszyć trapiącą mnie sprawę PIRACTWO! Od czasu gdy skończyły się wakacje mam w domu PSX'a. Co prawda sama konsola PlayStation nie jest aż tak droga, ale gry są po prostu zabójczo drogie. Muszę się przyznać, że stać mnie na kupienie jednego



rys. Tomek Snoch

oryginału raz na miesiąc lub nawet dwóch, ale mój kolega nie ma tyle kasy co ja. Ma natomiast przerobioną konsolę. Od pewnego czasu zastanawiam się czy nie dać szaraka do przerobienia, bo za jedną oryginalną grę będę miał teraz osiem. Rachunek jest więc prosty. Przerobienie konsoli kosztuje w tej chwili jakieś grosze. Według mnie wydatek żaden, a korzyść ogromna. A odnośnie psucia się konsol po przerobieniu to bzdura!
Krzysiek, Kalisz

Oj, jak niewiele wiesz na temat konsol. Twoje spostrzeżenia to i wyłącznie obserwacja iluś tam kolegów, którzy grają na przerobionych konsolach. Teraz coś ci napiszę, i nie jest to straszenie tylko rzeczywisty fakt. Po pierwsze jeśli chip zostanie źle zamontowany, może nastąpić spięcie i po tobie. Ale tak się może zdarzyć, natomiast wiem co się zdarzy na pewno. Otóż rozpieprzysz sobie chłopcze laser. Ponieważ piraty to marne noname'owe płytki, które są tłoczone byle gdzie. Często są tak cienkie, że prześwitują. Laser w nowej konsoli poradzi sobie przez jakiś czas. A potem, animacja zacznie skakać, zaczniesz kombinować i przewracać konsolę na bok aż w końcu papa. Laser obierze taki kąt, że nie przeczyta dziesięciometrowego wyrazu KONIEC, który sam zapłakany wymalujesz na swojej ścianie. A poza tym, to nie bajka , że niektóre płyty są schrzanione. Np. MEDIEVIL wiesza się w połowie gry (oczywiście pirat). Ponadto mnóstwo pirackich płyt to niedokończone wersje testowe. Przemyśl sprawę zanim zrobisz cokolwiek.

✉✉✉

Niestety nie jestem jeszcze szczęśliwym posiadaczem PSX-a ale udało mi się przeżyć parę hardcore'owych przygód, a to za sprawą mojego starszego o 10 lat kuzynka. To było jakieś półtora roku temu. Sławoj (to mój kuzynek) przyniósł wtedy cedeka z DOOM'em. Screeny na kompakcie prezentowały się znakomicie jak na tamte czasy. Bez chwili wahania rzuciliśmy się do gry. Było fajnie. Lecz po jakiś ośmiu godzinach naszym oczom zaczęły się pokazywać dziwne obrazy. Jednak gra była tak zajmująca, że ani nam się nie śniło przerwać tej zarypistej rozgrywki. Większość czasu grałem ja ale później oczy tak mnie rozbolały, że postanowiliśmy się zmieniać. Gra tak mnie wciągnęła, że poczułem się tak jak bym to ja poruszał się po mrocznych korytarzach pełnych kretyńskich potworów. Po prostu oderwałem się od rzeczywistości. Przeszukiwałem właśnie jedno z takich pomieszczeń gdy nagle, zupełnie nieoczekiwanie wyskoczył mi przed nosem jeden z tych czerwonych ciulów z wielgachną głową i przeraźliwie żółtymi zębami. Tak okrutnie się przestraszyłem, że omal nie wyskoczyłem z krzesła. Krzyknąłem i opadłem z powrotem na siedzenie pakując w chama cały ołów. Kuzynek zaśmiał się i sam zasiadł przed szarakiem. Grał, grał i grał. I muszę przyznać, że szło mu całkiem nieźle. Ale spotkała go podobna historia i tym razem to ja miałem powód do śmiechu. Jemu wyskoczył z zupełnych ciemności ten żółtawy gość z nożem. Mój kuzyn nie dość, że spadł z krzesła to jeszcze stłukł talerz padem. Graliśmy od 18 do 6 rano. Później około 16-tej kiedy wstaliśmy z łóżek, mieliśmy dym za ten talerz. Ale było warto.
BEETLEJUICE, Warszawa

Zazdrocha... Złapała mnie zazdrocha. Takich sesji z kumplami nie miałem już od dawna. Stałem się wiernym graczem-samotnikiem. Posiedzonka w kilka osób to najfajniejsza sprawa. A wasze strachy są całkowicie uzasadnione. Sam jak grałem w DOOM'a trząsłem się jak mysie gówno. Nie wspomnę już o RE czy ALIEN TRILOGY. Przy tym ostatnim, to atmosfera pod koniec gry stała się tak napięta, że przestało mi to wszystko sprawiać radochę. Bać się to fajna sprawa, to przecież takie mini virtual-reality. Coś w końcu na nas oddziałuje. Jestem ciekaw czego balibyśmy się bardziej. Nocnej wizyty w prosektorium czy samotnej rozgrywki w DOOM'a w wielkim zamczysku. Jestem pewien, że przy tym drugim byście wymiękli i ja też.

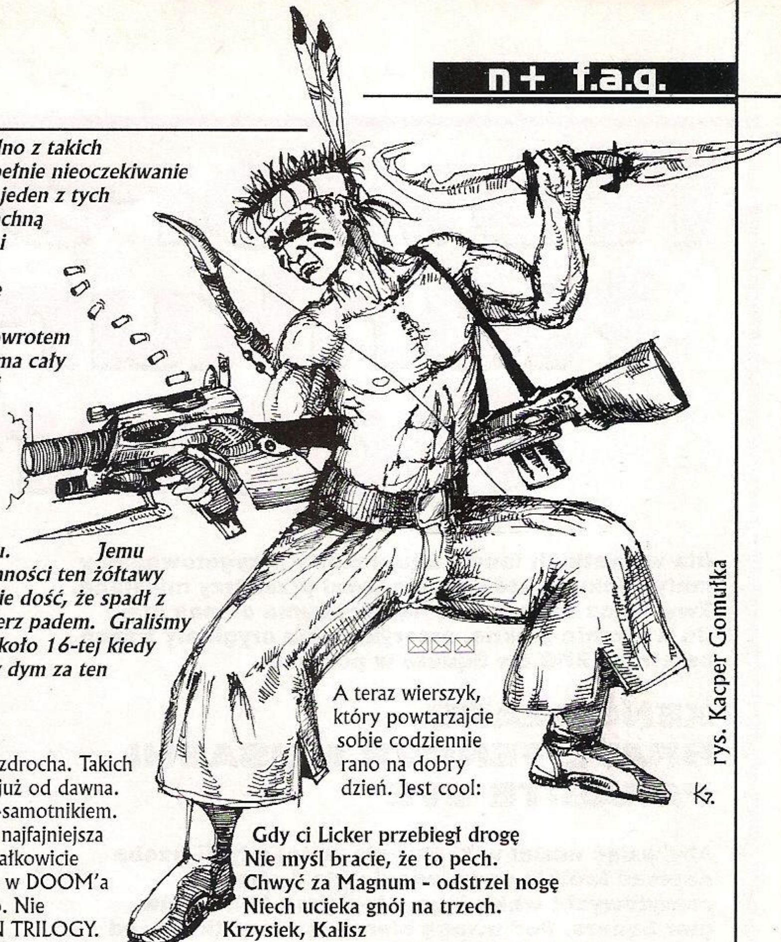
✉✉✉

Piszę do was pełen goryczy i smutku, ponieważ ostatniej soboty spotkało mnie prawdziwe nieszczęście. Z powodu braku odpowiedniej kwoty pieniędzy postanowiłem pojechać i kupić po niższej cenie egzemplarz mojej upragnionej gry TEKKEN 3. Po parominutowych poszukiwaniach nabyłem kompakt za 50PLN. Pełen szczęścia i radości wróciłem do domu i cały roztrzęsiony umieściłem płytę w moim szaraku. Po uruchomieniu zamarłem, coś jest nie tak. Znajomy filmik, ta sama ścieżka dźwiękowa, o nieeee....Minęło około 10 minut zanim doszedłem do siebie, to nic innego jak stary dobry TEKKEN2. Zdenerwowany i wściekły pojechałem szukać gościa. Gdy go odnalazłem i powiedziałem co mi wcisnął, koleś nawet się nie kłócił i dał mi innego cedeka. Mniej szczęśliwy niż poprzednio wróciłem do domu. I co? I nic! Płyta była albo pusta albo uszkodzona, gdyż moja konsola nawet nie zaczęła jej czytać. Po raz trzeci pojechałem do gościa (uprzednio spakowałem do plecaka piłę mechaniczną, karabin maszynowy i oczywiście nóż). Po godzinnej akcji poszukiwawczej tak się zdenerwowałem, że chciałem wskoczyć pod samochód. Kolesia nigdzie nie było. Zacząłem żałować, że przerobiłem konsolę i postanowiłem, że nigdy więcej nie kupię pirackiej wersji gry.
Jacek, Warszawa



rys. Roch Jędrzejewski

Standardowa akcja. Na zachodzie mówi się o nas "Mądry Polak po szkodzie". I są też "Polish jokes". Ale oczywiście wszyscy twierdzą że przeróbki są OK, a kupowanie u piratów to normalna sprawa. I tak będą twierdzić dopóki sami się nie natną.


rys. Kacper Gomułka

✉✉✉

A teraz wierszyk, który powtarzajcie sobie codziennie rano na dobry dzień. Jest cool:

Gdy ci Licker przebiegł drogę
Nie myśl bracie, że to pech.
Chwyć za Magnum - odstrzel nogę
Niech ucieka gnój na trzech.
Krzysiek, Kalisz

✉✉✉

LIST MIESIĄCA

Ta historia zdarzyła się naprawdę. Siedziałem sobie właśnie na dworcu głównym czekając na pociąg. Obok mnie siedział skromny Azjata z mniej skromnym bagażem. Aby umilić sobie czas wyciągnąłem z plecaka NEO PLUS #3 i zacząłem czytać. Kiedy doszedłem do 70-tej strony, tej poświęconej GameBoyowi stała się dziwna rzecz. Zerkający mi przez ramię Azjata zerwał się jakby ktoś go oparzył, wyrwał mi z rąk gazetę i zaczął potrząsać nią wykrzykując coś raz po angielsku, a raz w nieznanym mi języku. Może byłoby to śmieszne, ale po takim napadzie magazyn zaczął przypominać jeden wielki strzęp. Nie wiedziałem co zrobić, może to jakiś psychopata? Postanowiłem do niego przenmówić tak łagodnie, jak to możliwe w takich okolicznościach (facet mógł znać karate, czy coś...). Jako tako znam angielski - przemówiłem. O co mu chodziło? Otóż ten Japanese na stronie 70 wylukał wasze "screeny" z TEKKEN 3 w wersji na GameBoya. O zgrozo! Czy on naprawdę myślał, że TK3 ukaże się na GB (którego zresztą posiadał i mówił coś, że są "nierozłączni"). Gdy wyjaśniłem mu w czym rzecz, posmutniał. Ożywił się dopiero, gdy zaprowadziłem go do dworcowego salonu z automatem TEKKEN 3, gdzie rozegraliśmy kilka rundek. Po kilku minutach przekonałem się, że Japończycy to naprawdę twarde sztuki w te klocki. Pociąg w końcu przyjechał i udaliśmy się do swoich wagonów... A ja zostałem ze strzępami gazety w ręce. Dopiero gdy odchodził, zobaczyłem, że miał on plecak z logo FINAL FANTASY 6.
Tomek, Kielce

Wow. Akcja prawie jak z chińskiego filmu. Max! Stary, zaraz wysyłamy te screeny do Nintendo Japan - ciekawe, czy Mr. Yamauchi dostanie szału... Gierka za tę historię i joypad za rysunki (MK i TEKKEN) już do ciebie jadą. Nie, nie jesteśmy próżni :)



Noworoczny Konkurs SquareWare

Dla wszystkich fanów Squaresoftu przygotowaliśmy mały konkurs, któy będzie trwał przez trzy miesiące. Zwycięzca danego miesiąca otrzyma od nas grę. Do wygrania piękne, amerykańskie oryginały trzech ostatnich RPG-ów Square w postaci:

XENOGEARS
BRAVE FENCER MUSASHI
PARASITE EVE

Aby wziąć udział w konkursie, w tej edycji trzeba napisać krótkie opowiadanie (do 4 stron zeszytowych) traktujące o jednym z bohaterów gier Square. Pod uwagę bierzemy wszystkich - od Crono z CHRONO TRIGGER, przez Clouda z FF7 aż po Fei'a, Musashiego, a nawet Squalla z FINAL FANTASY 8.

Na listy czekamy TYLKO MIESIĄC więc śpieszcie się! Ślijcie wasze teksty pod adresem:

NEO PLUS, Skrytka Pocztowa 83, 00-963 Warszawa 81
z dopiskiem SquareWare



Zwycięzca edycji stycznowiej otrzyma grę XENOGEARS